



**You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Synergia obrazu i tekstu w projektowaniu komunikacji wizualnej : poszukiwanie i analiza najważniejszych przykładów skutecznego łączenia obrazu i tekstu w kontekście edukacyjnym

Author: Magdalena Strączyńska

Citation style: Strączyńska, Magdalena. (2017). Synergia obrazu i tekstu w projektowaniu komunikacji wizualnej : poszukiwanie i analiza najważniejszych przykładów skutecznego łączenia obrazu i tekstu w kontekście edukacyjnym. Praca doktorska. Katowice : Uniwersytet Śląski

© Korzystanie z tego materiału jest możliwe zgodnie z właściwymi przepisami o dozwolonym użytku lub o innych wyjątkach przewidzianych w przepisach prawa, a korzystanie w szerszym zakresie wymaga uzyskania zgody uprawnionego.



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Magdalena Strączyńska
Instytut Sztuki w Cieszynie
Wydział Artystyczny
Uniwersytet Śląski w Katowicach

Promotor pracy doktorskiej
dr hab. Łukasz Kliś

***Synergia obrazu
i tekstu w projektowaniu
komunikacji wizualnej.***

Poszukiwanie i analiza
najważniejszych przykładów
skutecznego łączenia
obrazu i tekstu w kontekście
edukacyjnym.

Wstęp

Przedmiotem pracy doktorskiej jest rozwinięcie powszechnie znanej tezy o znaczeniu synergii obrazu i tekstu w kontekście komunikacji i edukacji. Sztuki piękne: malarstwo, rzeźba, grafika, rysunek a potem fotografia, są obszarem w którym idea przekazywania informacji i opisywania świata spotyka się z potrzebą poszukiwania piękna. To na co patrzymy interesuje nas, ponieważ czegoś się dowiadujemy, ale też zaspokajamy pragnienia estetyczne. Potrzeba ta, wbrew nowym teoriom miejsca sztuki, jest ciągle żywa i w zasadzie – nieśmiertelna. Komunikat wizualny spełniający postulaty estetyczne nigdy nie traci – zawsze zyskuje.

Dysertacja doktorska jest komentarzem do projektu dyplomowego uzupełnionym o wybrane przykłady z historii grafiki użytkowej, stanowiące dopełnienie całego wywodu. Praca jest podzielona na trzy części. Część pierwsza to rozwinięcie poruszonego problemu. Druga to opracowane w oparciu o zdywersyfikowaną literaturę przypomnienie zagadnień z zakresu historii sztuki i projektowania graficznego, które zarazem utrwala wiedzę i jest podstawą do dalszych rozważań na temat wagi synergii obrazu i tekstu w komunikacji i edukacji. Trzecia część to opis subiektywnych spostrzeżeń i autorski komentarz dotyczący już samego projektu – który jest poniekąd efektem zgromadzonej wiedzy i własnych doświadczeń oraz odpowiedzią na zaobserwowaną potrzebę edukowania studentów w obszarze jakim jest grafika użytkowa.

Opracowanie historyczne bazujące na wybranych przykładach miało wpływ na minimalistyczną formę projektu (*Nelinearna historia grafiki użytkowej XX wieku* wykorzystuje informacje pozyskane z publikacji książkowych i źródeł internetowych). Bibliografia zamieszczona na końcu zawiera pozycje, który były pomocne nie tylko do napisania dysertacji, ale również do rzetelnego w zamyśle opracowania materiału dydaktycznego wykorzystanego później w projekcie dyplomowym. Istotną wartością oraz główną zaletą tego projektu jest jego użyteczny charakter. Stworzone przeze mnie kompendium wiedzy ma służyć studentom w przyswajaniu niezbędnych zagadnień z zakresu grafiki użytkowej.

I. Współczesna komunikacja wizualna – synergia obrazu i tekstu. Kultura jest komunikacją.

(...) *Kultura jest w swej istocie komunikowaniem*¹

Kultura jest łączną wszystkich wytworów ludzkich, wartości naukowych, technicznych i artystycznych, wartością pojmowaną na wiele sposobów. Termin ten zawiera w sobie normy społeczne, wartości, efekty procesów poznawczych, jest sumą funkcjonujących we współczesnym świecie dóbr cywilizacji. Odgrywa ogromną rolę w procesach komunikowania się. Informacje mogą być przekazywane w sposób werbalny lub niewerbalny, co oznacza, że kultura w dużej mierze oparta jest na słowie. Potwierdzenie tej teorii spotyka się w zasadzie od epoki kamienia (sensu stricto piktogramy zwierząt w Altamirze i Lascaux) i brązu (pismo egipskie, wchodzące w skład dziedzictwa śródziemnomorskiego, nie wspominając już o chińskich artefaktach związanych z pismem). Argumenty potwierdzające tę oczywistą tezę odnajdujemy również w Piśmie Świętym Nowego Testamentu, gdzie właśnie słowo stanowi fundament świadectwa jakie człowiek daje innym, co możemy rozumieć jako współtworzenie kultury. *Na początku było słowo, a Słowo było u Boga i Bogiem było Słowo...*² W ujęciu biblijnym słowo ma moc sprawczą, człowiek przyjmuje je podczas chrztu, jest synonimem postaci Jezusa Chrystusa oraz dokonania pewnego wyboru, co według współczesnych interpretacji może być opowiadaniem się po stronie wielorakich wartości.

Kultura opiera się na komunikacji; jest systemem komunikowania się i jednocześnie głównym czynnikiem wpływającym na sposób w jakim się ono odbywa. Komunikacja to proces wymiany informacji. *W znaczeniu najszerszym kultura obejmuje to wszystko, co w zachowaniu się i wyposażeniu członków społeczeństw ludzkich stanowi rezultat zbiorowej działalności*³. Mówi się o kulturze jako tym, co w zachowaniu się ludzkim jest wyuczone – w odróżnieniu od tego, co biologicznie odziedziczone⁴. Kodem kulturowym jest więc nazywane wszystko co zostało zdefiniowane w jakimś obszarze kultury. Odnosząc się do tej definicji, z której jednoznacznie wynika, że kody kulturowe (ciągi znaków, informacji) nie mają uniwersalnych właściwości i musi zostać spełniony szereg warunków mieszczących się w danym kulturowym obszarze aby były możliwe do odczytania⁵, można zadać sobie pytanie – czy samo słowo zapisane alfabetem, oderwane od obrazu w zupełności wystarczy? W *Głównych choremach w semiografii* pada zdanie będące trawersacją zdania z Ewangelii Jana 1.1 – „na początku był znak”. Takie ujęcie sprawy pokazuje, że słowo (język) potrzebuje wsparcia znaku (obrazu), by mogło stać się w pełni czytelnym, skutecznym komunikatem.

¹ Eco U.: *Nieobecna struktura*, Warszawa 1996

² *Ewangelia św. Jana*, (por. J 1,1.3), *Pismo Święte Nowego Testamentu*

³ Pelc J.: *Wstęp do semiotyki*, Warszawa 1982

⁴ tamże

⁵ tamże

Kultura będąca komunikacją, rozumiana jako wartość wyrażana poprzez słowa i obrazy może definiować zarówno poziom wykształcenia danej grupy społecznej, świadomości intelektualnej, obycia z pewnymi zjawiskami, odrębności językowej, obszaru zdobytej wiedzy co wiąże się bezpośrednio z podziałem na warstwy i klasy społeczne i wynikające z tego ograniczenia w komunikacji pomiędzy nimi⁶. Historia sztuki dysponuje niezliczonymi przykładami argumentującymi tezę o odwiecznym istnieniu ścisłych powiązań i zależności pomiędzy obrazem (znakiem) i tekstem, oraz o dydaktycznych i proedukacyjnych wartościach wynikających z tego połączenia.

Rozważania wybitnych badaczy zajmujących się semiotyką (nauka badająca znaki i ich funkcje, jest szerokim obszarem poszukiwań) ściśle wiążą się z takimi pojęciami jak znak, systemy znaków i kultura, w której te znaki funkcjonują oraz metody badawcze takie jak analiza językowa, interpretacja czy metoda formalizacji) w swoich dziełach (rozważania Johna Lock'a – autora terminu „semiotyka”, *Mitologie* Rolanda Barthesa czy publikacje Umberto Eco: *Teoria Semiotyki (org. Trattato di semiotica generale)* oraz *Nieobecna struktura*) potwierdzają jednoznacznie tezę o tym, że wszystkie zjawiska kulturowe są systemami znaków. Kultura jest w swej istocie komunikowaniem⁷.

Obraz – komunikat

Słowo pisane czy mówione, w ogóle język, zdaje się bez znaczenia w mechanizmie moich procesów myślowych. To obrazy, mniej lub bardziej klarowne, pojawiające się i łączące ze sobą na każde życzenie, stanowią zasadnicze elementy myślenia. – Albert Einstein⁸.

Komunikacja wizualna to nic innego jak przekazywanie informacji zakodowanej w znakach posługujące się obrazem i tekstem. Ponieważ słowa będące fundamentem kultury okazują się niewystarczające, obraz zyskuje funkcję analogiczną do przekazywanej treści. Jak twierdzi Adrian Frutiger, szwajcarski typograf, grafik i autorytet w dziedzinie komunikacji wizualnej, wyrażanie komunikatu w formie graficznej za pomocą rysunków, znaków i symboli odzwierciedlających zjawiska istniejące w rzeczywistości jest przywilejem elit i świadczy o rozwoju zdolności abstrakcyjnego myślenia czego wynikiem jest aktualnie stosowane na całym świecie pismo alfabetyczne (mające w swej ostatecznej formie ponadczasowy charakter oderwany od znaczeń symbolicznych)⁹.

6 Pelc J.: *Wstęp do semiotyki*, Warszawa 1982

7 tamże

8 Frutiger A.: *Człowiek i jego znaki*, s. 16, Kraków 2010

9 Frutiger A.: *Człowiek i jego znaki*, Kraków 2010

*Fides ex auditu – fides ex visu*¹⁰
Wiara pochodzi także z patrzenia.

O komunikacyjnej i edukacyjnej roli obrazu uzupełniającego treść świadczą najstarsze dzieła mieszczące się nie tylko w kategorii dydaktyczno-poznawczej; stanowią również bogaty dorobek ikonograficzny w obszarze sztuk pięknych. Wartym wyróżnienia opracowaniem tekstowo-graficznym są Biblie Pauperum, będące fenomenem późnośredniowiecznej kultury wizualnej o funkcjach dydaktyczno-poznawczych. Bogato ilustrowane księgi miały za zadanie edukować społeczeństwo uboższe duchowo, mniej wykształcone lub ograniczone intelektualnie w sferze kulturowo-religijnej. Termin „Biblia Pauperum” współcześnie rozumiany jest dwojako – oznacza zarówno uproszczoną formę Pisma Świętego jak charakterystyczny sposób jej wydawania, co wiąże się z zastosowaniem określonych zabiegów wizualnych i kompozycyjnych. Poprzez układ kompozycyjny uwypuklone są oddziałujące na siebie wzajemnie treści Pisma Świętego – prawdy Starego i Nowego Testamentu. Kompozycja kart Biblii stanowi sekwencję następstw (dwie symetrycznie usytuowane sceny obrazujące wątki Starego Testamentu stanowią zwiastun wydarzeń zawartych w Nowym Testamencie – obraz zorientowany centralnie wobec dwóch pozostałych). Biblie są więc uporządkowaną strukturą obrazów uzupełnionych krótkimi opisami tekstowymi, co podnosi ich wartość dydaktyczną. Całość charakteryzuje powtarzalność układów kompozycyjnych, co świadczy o zastosowaniu przemyślanych intelektualnie zabiegów i zwiększa czytelność oraz przejrzystość publikacji. Synergia obrazu i tekstu w tym przypadku zastosowana została świadomie i celowo, ponieważ elementarną funkcją Biblii Pauperum było ułatwienie zrozumienia trudnych (tym trudniejszych, że przekazywanych dotąd elitarną i trudną łaciną) treści z Biblii – była to mimo wszystko forma dostępna tylko dla nielicznych grup społecznych. Księgi stanowiły odpowiedź na wzrastającą potrzebę poznawczą w zakresie Pisma Świętego. Zastosowane zabiegi formalne czynią z nich genialne dzieła ilustratorskie świadczące o bogatym dorobku sztuk wizualnych tej epoki¹¹.

Doskonałym przykładem połączenia ilustratorskiego kunsztu z treścią religijną jest Biblia Pauperum wydana na zlecenie hrabiego Alberta Bawarskiego w XV wieku; księga nosi miano „złotej” co doskonale odzwierciedla jej walory artystyczne. Podkreślić należy tutaj oczywiście paradoks wynikający z idei powstania Biblii dla ubogich a zastosowanymi w tym egzemplarzu środkami wyrazu takimi jak dekorowanie ilustracji płatkami złota i srebra. Dzieło jest dopracowanym wariantem bazującym na funkcjonujących w średniowieczu pierwowzorach tej formy wydawniczej (uboższych formalnie i stylistycznie). Wspomniany egzemplarz jest bardziej odpowiedzią na estetyczne zapotrzebowanie „zleceniodawcy” niż pomocą dydaktyczną dla analfabetycznej jeszcze w dużej mierze ludności tej epoki. Księga mimo wszystko zachowuje obowiązujący trójdzielną

¹⁰ Ewangelia św. Jana, (por. J 1, 14), *Pismo Święte Nowego Testamentu*

¹¹ Knapieński R.: *Egzegeza biblijna w sztuce – słowo obrazem się staje*, Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II, Lublin 2004

kanon tego rodzaju form Pisma Świętego. Każda strona jest niemalże symetrycznym potraktowaniem przedstawienia: składa się z centralnie umieszczonej miniatury (scena z Nowego Testamentu) oraz dwóch miniatur rozmieszczonych po obu stronach, przez co podkreślony został trójpodział stron. Każda z ilustracji jest kompozycją wpisaną w pole pionowego prostokąta i opatrzona ozdobnym obramowaniem, dzięki któremu nabiera zamkniętego charakteru. Ilustracja centralna dominuje względem dwóch pozostałych; efekt ten został uzyskany dzięki samemu umiejscowieniu jej w środkowym punkcie oraz bogatszej dekoracji wokół przedstawienia. Dominację tę podkreśla również wycentryczona typografia rozmieszczona dokładnie na osi kompozycji, co odróżnia ją od treści uzupełniających poboczne sceny, zapisanych w układzie chorągiewkowym „do lewej”. Księga jest bogata kolorystycznie; barwy dominujące to odcienie czerwieni, błękitu, brązu oraz biel występująca przeważnie w szatach postaci. Kolorem zostały wyróżnione również fragmenty treści. Głównym elementem dekoracyjnym i uszlachetniającym strony Biblii jest złoto i srebro, którym podkreślono zarówno fragmenty typografii jak fragmenty figuralnych przedstawień. Całość zawiera łącznie 93 bogato zdobione miniatury. Format księgi jest wydłużony i zorientowany poziomo – pierwotnie „trzecia część” strony z ilustracją funkcjonowała na zasadzie otwieranego skrzydełka, by ograniczyć wielkość publikacji¹².

Pierwowzory Biblii Pauperum charakteryzowały się oszczędnością jeśli chodzi o zabiegi dekoracyjno-uszlachetniające. Przeważnie były to zorientowane pionowo czarno-białe lub kolorowe, rękopiśmiennicze kompozycje wykonane najpierw techniką drzeworytniczą, później ksylograficzną, będące syntezą prawd Pisma Świętego¹³. Zachowane manuskrypty charakteryzują się tym samym schematem przestawień (posiadają te same składowe jeśli chodzi o proporcje przekazywanych treści – podział na trzy części przedstawienia), ale widoczna jest różnorodność kompozycyjna zależna od miejsca pochodzenia rękodziela. G. Schmidt dokonał podziału na trzy typy Biblii Pauperum w oparciu o dywersyfikację kompozycji i formy (austriacka, weimarska i bawarska). Najstarsze przykłady anonimowych rękopisów zachowały się w Austrii, Bawarii (szacuje się, że właśnie w tym rejonie powstała wersja pierwotna) i w obszarze południowych Niemiec¹⁴.

Edukacja obrazem – początki.

Praktyczne posługiwanie się obrazem jako elementem składowym niezbędnym w pogłębianiu wiedzy o świecie rozpowszechnił Jan Amos Komeński – autor pierwszego podręcznika do nauki języków wydanego w 1658 roku w Norymberdze, będącego kwintesencją tezy o nauczaniu przy pomocy synergii obrazu i tekstu. Głównymi założeniami wybitnego czeskiego pedagoga i filozofa było stworzenie systemu edukacji opartego

12 <https://www.facsimilefinder.com/facsimiles/golden-bible-biblia-pauperum-facsimile>

13 Porębski M.: *Dzieje sztuki w zarysie*, tom. 1. *Od paleolitu po wieku średnie*, Warszawa 1988

14 Białostocki J.: *Sztuka cenniejsza niż złoto*, Warszawa 2004

o samokształcenie jednostki. Jego rozważania na ten temat wiązały się z dążeniem do samodoskonalenia charakteru, umiejętności oraz pielęgnowania i rozwijania posiadanych zdolności. Termin samowychowanie będącym głównym punktem odniesienia w jego filozofii oznacza tutaj indywidualne dążenie jednostki do samorealizacji, kształtowania własnych poglądów czy autoformacji własnej osobowości w nieograniczonym czasie. Koncepcja samowychowania zakłada, że człowiek uczy się przez całe życie, dzięki czemu staje się autonomiczną jednostką¹⁵.

Genezą poglądów na edukację Komeńskiego jest wiara w siłę poznawczą ludzkiej jednostki. Odnosi się on niejednokrotnie do tych duchowych aspektów. Komeński stawia jednoznacznie na kształcenie przy pomocy doświadczeń empirycznych, zmysłowych. Edukacja według niego powinna mieć spójny, całościowy, strukturalny i zintegrowany charakter; zaś propagowanie empirycznych metod poznania jest zadaniem szkoły rozumianej jako dobro powszechne, dostępne dla ogółu. Podręczniki autorstwa teoretyka są kryształacją jego poglądów na metody edukacji człowieka¹⁶.

Orbis sensualium pictus (świat zmysłowy w obrazach), czyli pierwszy podręcznik Komeńskiego ma formę ilustrowanej czytanki / publikacji, będącej synergią treści i grafik uzupełniających. Obraz miał za zadanie oddziaływać na zmysły odbiorcy (w tym przypadku dzieci i młodzież wczesnoszkolną). Pedagog posługiwał się właśnie obrazem, ponieważ uznawał tę formę za dosłowną i łatwo przyswajalną. Publikacja tematycznie obejmuje zagadnienia dotyczące poznania świata i człowieka. Podręcznik Komeńskiego pod względem metodologicznym odpowiada doskonale na współczesne potrzeby i zagadnienia w kontekście edukacji. Mieści się również w zakresie projektowania graficznego ze względu na zastosowane zabiegi formalne oraz w obszarze sztuk wizualnych. Ówczesnie osiągnął spory sukces wydawniczy: drukowano go w ogromnych jak na tamte czasy nakładach i przetłumaczono na 20 języków. Komeński uważany jest za prekursora słowników i podręczników ilustrowanych. *Orbis sensualium pictus* jest przemyślany pod kątem kompozycji i proporcji połączenia obrazu i tekstu. Posiada numerację ułatwiającą poruszanie się po poszczególnych zagadnieniach, a na stronach dominuje układ centralny. Rozkładowki zawierają wszystkie niezbędne informacje (np. równoległe rozmieszczenie tekstów w dwóch językach, w tym po łacinie) czytelne dla odbiorcy już na pierwszy rzut oka (czytelnik jest w stanie objąć wzrokiem cały zakres danych). Autor uporządkował strukturę podręcznika zapewniając ciągłość tematyczną ułatwiającą zapamiętywanie. Publikacja zawiera 150 spójnych, następujących po sobie rozdziałów. Obrazy umieszczone centralnie na osi stron są uzupełnione wyselekcjonowaną treścią. Znaczenie ma tutaj również dobór odpowiedniego słownictwa z uwzględnieniem „słów – kluczy” do utrwalenia¹⁷. Kompozycja, selekcja i porządek w strukturze czynią z czytan-

15 Tatarkiewicz W.: *Historia filozofii*, Toruń 1991

16 Rachańska J.: *Aktywność samowychowawcza człowieka w ujęciu wybranych koncepcji filozofii* [w:] Sztobryn J., Kieksza M. (red.): *Tradycja i współczesność filozofii wychowania, Pedagogika Filozoficzna*, Tom II, Kraków 2007

17 Fijałkowski A.: *Orbis pictus – Świat malowany Jana Amosa Komenskigo / Orbis pictus – Die Welt in Bildern des Johann Amos Comenius*, Warszawa 2008

ki jedną spójną i zintegrowaną wewnętrznie całość, dzięki czemu wykorzystaną przez Komeńskiego metodę edukacji można uznać za fenomenalną i skuteczną, stanowiącą swoisty wzór. Na koniec tego wątku warto wspomnieć, że Komeński jest autorem wielu podręczników, także specjalistycznych¹⁸. Różnią się one wizualnie – mam tutaj na myśli np. znaczny stopień skomplikowania i rozbudowania ilustracji, co także może świadczyć o świadomym doborze środków wyrazu zorientowanym na daną, konkretną grupę docelową użytkowników.

18 Fijałkowski A.: *Orbis pictus – Świat malowany Jana Amosa Komeńskiego / Orbis pictus – Die Welt in Bildern des Johann Amos Comenius*, Warszawa 2008

2. Wybrane przykłady synergii obrazu i tekstu w przekroju historycznym.

Systemy informacyjne funkcjonujące w dzisiejszych czasach bazują na doświadczeniach z przeszłości. Współczesne znaki graficzne, systemy infograficzne, obrazowe dane statystyczne są zjawiskiem powszechnie znanym i przenikającym się w naszym życiu i kulturze, którą możemy określić mianem „kultury obrazkowej”. Kultura obrazkowa zatacza koło, powracając i odnosząc się do sprawdzonych systemów posługiwania się obrazem. Wykorzystuje przy tym nowe, dostępne technologie. Często graficy projektanci muszą zmierzyć się z wyzwaniem jakim jest podstawowe lecz zupełnie nowe oblicze komunikacji wizualnej.

Galaktyka Gutenberga

Fenomen „kultury obrazkowej” funkcjonuje paradoksalnie w ramach tzw. *Galaktyki Gutenberga* autorstwa kanadyjskiego teoretyka Herberta Marshalla McLuhana’a, który podkreślał w swoich wypowiedziach przewagę roli obrazu nad treścią w kontekście przekazywania komunikatu, co miało znajdować odzwierciedlenie w środkach masowego przekazu. Autor *Galaktyki* porusza niejednokrotnie zagadnienie „globalnej wioski”, będącej efektem funkcjonowania mediów operujących przeważnie obrazem. *The Mechanical Bride: Folklor of Industrial Man* z 1951 roku (pierwsza praca autora) traktuje o wpływie reklamy na kulturę i funkcjonujące w niej społeczeństwa. McLuhan badał środki wizualne stosowane w telewizji (głównie) i prasie. Analizował obraz jako źródło komunikatu pod kątem formalnym, stereotypowym i konotacyjnym. Podejmował w swoich pracach wątki techniczne i technologiczne oraz te obejmujące temat wpływu mediów na zachowania społeczne¹.

Galaktyka Gutenberga to pozycja bardzo istotna dla badaczy komunikacji wizualnej. Autor formułuje w niej trzy główne tezy. Pierwszą z nich jest wspomniana wcześniej koncepcja „globalnej wioski” – McLuhan upatruje genezę zawężania się społeczeństw w powszedniości i dostępności technologii rozumianej jako obecność mediów w życiu człowieka (świat staje mniejszy poprzez standardyzację społeczeństwa)². Następnie twierdzenie, że medium wpływa bezpośrednio na komunikat, jakość i czytelność odbioru. Trzecią istotną tezę naukowca jest myślenie o postępie technologicznym jako zjawisku umożliwiającym przedłużenie ciała ludzkiego w przestrzeni.

McLuhan dokonuje również klasyfikacji medium w zależności od wymaganego przez nie (narzuconego przez formę) poziomu uczestnictwa odbiorcy (rozdziela tutaj środki komunikacji zimne i gorące). Autor dotyka w swoich rozważaniach zagadnienie prę-

¹ Kukielińska-Rogozinińska K.: *Naukowiec czy artysta? Polskie interpretacje poglądów Marshalla McLuhana* [w:] *Kultura popularna*, nr 3

² Loska K.: *Dziedzictwo McLuhana między nowoczesnością a ponowoczesnością*, Kraków 2001

kości w komunikowaniu się, podkreśla przyszłościowe znaczenie funkcjonującego jeszcze w tamtych czasach z wieloma ograniczeniami Internetu (co argumentuje jego tezę o tym, że medium jest przekazem samym w sobie). *Galaktyka Gutenberga* to dzieło badające wpływ nośników drukowanych na społeczeństwo. Według jego teorii proces czytania i pisanie to czynność tożsama ze swoistą izolacją jednostki prowadząca w dalszych rozważaniach do standardyzacji i wyodrębniania się ograniczeń w komunikacji w ujęciu międzynarodowym (ma tu na myśli odrębności językowe, izolacje na poziomie światopoglądowym). McLuhan dąży w swoich twierdzeniach do dominacji mediów elektronicznych ze szczególnym naciskiem na telewizję, nad formami drukowanymi, zapowiadając ich ekspansywny rozwój. Podkreśla jednocześnie znaczenie obrazu w procesie komunikacji medialnej, którego genezy upatruje się w funkcjonujących przed wiekami pismach obrazkowych³.

Istotne znaczenie jako narzędzia pracy na potrzebę edukacji i zarazem medium ma dla McLuhana komputer, dzięki któremu powstał nowy obszar nauki – technologia informacyjna (połączona nierozdzielnie z edukacją medialną). Komputer podłączony do Internetu jest źródłem dostępu do nieograniczonej ilości wiedzy. Obszary wizualne, dźwiękowe i intelektualne mają tutaj mocno zintegrowany charakter⁴.

Komputer rozumiany jako narzędzie służące do edukowania również posługuje się synergią obrazu i tekstu. Należy tutaj wspomnieć o fenomenie tzw. interfejsu graficznego, wykraczającego poza hermetyczny język kodów i poleceń. Interfejs graficzny np. system Windows) spowodował, że obsługa komputera przeszła od fazy trudnych operacji wymagających wiedzy (stresującej i zniechęcającej) do szybkiego, intuicyjnego posługiwania się tym narzędziem. Współczesne systemy operacyjne to nic innego jak struktury danych częściowo dostępne dla użytkownika na ekranie, gdzie zaprojektowany jest każdy poszczególny element (m.in.: foldery, paski zadań, okna dialogowe, ikony programów) składających się w jedną spójną całość. Wiodącą i najważniejszą rolą interfejsów systemowych jest ich funkcjonalność i „komunikatywność”. Czytelność informacji znowu jest tutaj na pierwszym miejscu. Elementy graficzne systemów operacyjnych mają przecież na celu ułatwienie użytkownikowi obsługi narzędzia w sposób intuicyjny, przez co kształtują w nim pewne schematy poruszania się w obszarze technologii informacyjnej. Istotność struktury, kompozycji, selekcji pojęć, doboru nazewnictwa treści, kolorystyki, systemu katalogowania / porządkowania danych również świadczy o edukacyjnym przeznaczeniu połączenia obrazu i tekstu w odniesieniu do narzędzia jakim jest towarzyszący każdemu współczesnemu człowiekowi komputer, a nieustający rozwój technologii cyfrowej w dobie aplikacji mobilnych stawia nowe wyzwania współczesnym projektantom.

3 McLuhan M.: *Understanding Media*, New York 1964

4 Kukielińska-Rogozinińska K.: *Naukowiec czy artysta? Polskie interpretacje poglądów Marshalla McLuhana* [w:] *Kultura popularna*, nr 3

Kończąc wątek filozoficznych rozważań McLuhana pragnę podkreślić, że wszystkie badania teoretyka dotyczą zagadnienia synergii obrazu i treści w nośnikach powszechnie dostępnych dla ogółu społeczeństwa. Nie da się ukryć, że kluczową i priorytetową rolę odgrywa tu komunikat. Poprzez zabiegi formalne, przez co wizualne podniesiona zostaje ranga znaczenia obrazu w całym procesie przekazu informacji. Gloryfikując rolę obrazu względem przekazu ustnego i piśmienniczego autor klasyfikuje współczesne pojęcie kultury jako zjawisko powstałe pod jego wpływem. Kultura nabiera tutaj mocno wizualnego charakteru, dlatego też została określona przez filozofa mianem „kultury obrazkowej”.

Od hieroglifów do współczesnych infografik

Do zatrzymania myśli, dla przekazania informacji już od dawna nie wystarczają same znaki alfabetu. Orientacja i komunikacja nie są dziś możliwe bez schematów, znaków i sygnałów. Wypowiedź pisana z konieczności uzupełniana jest obrazami, [...] Znaki, symbole, sygnety i sygnały są w swej różnorodności językiem naszych czasów, utrwalającym się i przenikającym naszą codzienność. Obejmują i zachowują to, co było dawniej, i są wskazówką dla tego, co nastąpi. – Adrian Frutiger⁵.

Adrian Frutiger w swoim dziele *Człowiek i jego znaki* wyjaśnia zagadnienia związane z genezą powstawania pisma, w tym rzecz jasna pism obrazkowych. Podkreśla znaczenie środka wyrazu jakim jest obraz w procesie komunikacji ówczesnych społeczeństw; znajduje analogię pomiędzy znakami a zjawiskami przyrody i środowiskiem naturalnym oraz dorobkiem wybranych opisywanych kultur. Analogie widoczne są również w sposobach obserwacji poszczególnych zjawisk przez odległe od siebie lub zróżnicowane kultury, co przekłada się na formowanie zbliżonych do siebie wizualnie znaków i symboli. Wykształtowane formy nabierają dzięki temu uniwersalnego charakteru (współcześni projektanci również poszukują uniwersalnych form czytelnych w skali międzynarodowej, co świadczy o dalszej, nadal aktualnej potrzebie powstawania tego typu rozwiązań). Pismo obrazkowe w ujęciu Frutigera ulega transformacjom i ewolucji. Jest odzwierciedleniem zjawisk zachodzących w realnym świecie, które zostały utrwalone w formie obrazu i przekazywane następnym pokoleniom⁶. Oderwane z czasem od elementów komunikacji wyrażanej przy pomocy gestów ulegały licznym metamorfozom coraz bardziej posługując się zagadnieniami schematyzacji, systematyzacji, unifikacji, selekcji, ewolucji od realistycznych przedstawień do form abstrakcyjnych (współcześnie stosowany alfabet łaciński uważany jest przez autora publikacji za szczytową formę abstrakcyjna pisma)⁷. Frutiger wyróżnia kultury posługujące się pismami obrazkowymi, wykazuje różnice i podobieństwa między nimi (począwszy od pisma klinowego poprzez

5 Frutiger A.: *Człowiek i jego znaki*, Kraków 2010

6 tamże, s. 173

7 tamże, s. 173

pisma obrazkowe Wyspy Wielkanocnej, pismo Kreteńskie, Syryjskie, Chińskie pismo obrazkowe itd.

Na szczególną uwagę zasługują tutaj hieroglify egipskie (określane mianem świętych znaków), będące prehistorycznym przykładem sposobu unifikacji znaków, posługującym się kompozycją, systemem, kanonem przedstawień charakteryzującym obecnie przedstawienia wizualne kultury Starożytnego Egiptu. Hieroglify są nie tylko świadectwem dorobku kultury, przykładem mocno usystematyzowanej struktury skonstruowanej z jasno określonych przedstawień, kompozycji pasowej i przemyślanej intelektualnie metody zróżnicowania warstw społecznych oraz nadrzędnych scen i wartości względem tych mniej istotnych⁸. Są przykładem również, jak twierdzi Frutiger, idealnie zaadaptowanej formy, stylistycznie oddającej bogactwo kultury materialnej starożytnego Egiptu⁹. Kanon zastosowany w ówczesnej kulturze może posłużyć za archetyp współczesnej komunikacji wizualnej¹⁰ wykorzystującej metodę informowania za pomocą obrazu. Piktogramy funkcjonujące w otaczającej nas rzeczywistości są teraźniejszym następstwem dawnych wzorców¹¹.

Rok 150 n. e.

Mapa – synergia wartości.

Synergia obrazu i tekstu w kontekście edukacyjnym znajduje idealnie odzwierciedlenie w dziedzinie jaką jest kartografia. To właśnie mapy są źródłem wiedzy geograficznej, społecznej i nie tylko. Mapa jest przykładem trudnego komunikatu, wymagającego w stosunku do odbiorcy. Podstawowe funkcje mapy to: informowanie, edukowanie (funkcja edukacyjno-poznawcza), nawigowanie, określanie lokalizacji. Mapa prowadzi do celu, wskazuje cel, mapa opisuje przestrzeń, mapa sprawia, że świat staje się mniej tajemniczy. Zawiera w sobie symbole, znaki umowne, cyfry i treści. Łączy w sobie mnogość elementów i funkcji, wśród których nadrzędną wartością jest jej czytelność i łatwość w użytkowaniu. Skala mapy umożliwia odczyt danych w przystępny sposób; legenda jest rodzajem instrukcji obsługi, a syntetyczne potraktowanie przestrzeni opatrzone informacją w formie tekstu świadczy o wysokim poziomie zamysłu intelektualnego twórcy-projektanta. Zróżnicowana kolorystyka zwiększa czytelność i pomaga rozróżnić od siebie poszczególne płaszczyzny – najprostszym porównaniem jest tutaj rozróżnienie lądów od akwenów wodnych, wykazanie zróżnicowania terenu w zakresie topografii itd. Mapy można podzielić na ogólnogeograficzne i tematyczne. Mapa stała się również punktem wyjścia dla projektantów do tworzenia infografik i wizualizacji danych – najprostszym przykładem mapy-infografiki jest plansza z prognozą pogody.

8 Porębski M.: *Dzieje sztuki w zarysie*, tom. 1. *Od paleolitu po wiek średnie*, Warszawa 1988

9 Frutiger A.: *Człowiek i jego znaki*, Kraków 2010

10 tamże

11 tamże

Mapy w obszarze sztuk wizualnych potraktować należy jako syntetyczne odzwierciedlenie rzeczywistości pod postacią uproszczonych form obrazkowych (są rodzajem infografiki, co mieści się w sferze grafiki użytkowej, a zatem w obszarze sztuk pięknych). Z punktu widzenia sztuk plastycznych nośnik ten jest synergią obrazu i tekstu na potrzeby komunikacji uzyskaną przy pomocy środków wyrazu takich jak kompozycja, kolorystyka barw, stylistyka, technika wykonania, schematyzacja, systematyzacja, struktura czy warsztat rysunkowy (pierwsze mapy to dzieła rękopiśmiennicze).

Kartografia w ujęciu historycznym wiele zawdzięcza Ptolemeuszowi, autorowi jednej z najstarszych map świata datowanej na okres 160-180 r. n. e. Mapa Ptolemeusza była częścią publikacji *Geografia* kumulującej znane już wtedy ówczesnemu człowiekowi zagadnienia z tej dziedziny. Ptolemeusz był również autorem licznych planów i panoram miast. Obszary przez niego dokumentowane są lokalizacyjnie zróżnicowane, obejmują cały świat. Uczony był również autorem morskiego atlasu *Tabulae antiquae delineatae ab Angelo Comite Freduci Anconitano* składającego się pięciu ręcznie wykonanych, kolorowych map na podłożu pergaminowym. *Geografia* z 1522 roku wydana w Strasburgu należy do najstarszych starodruków kartograficznych. Dzieło charakteryzuje się bogatą szatą graficzną (warsztat rysunkowy) i zdolnościami edytorskimi, dbałością o szczegóły. Ptolemeusz uważany jest za prekursora kartografii.

Rok 1485 – Leonardo da Vinci – Człowiek witruwiański. Siatka modułowa epoki renesansu.

Omawiając historyczne przykłady synergii obrazu nie sposób pominąć dzieła wybitnego geniusza doby renesansu – Leonarda da Vinci, który jest autorem niezliczonych prac (na szczególną uwagę w kontekście wiodącego zagadnienia pracy zasługują jego rysunki techniczne oraz werystyczne szkice – opracowanie licznych wizualizacji sekcji zwłok, mające na celu poznanie anatomii ciała ludzkiego). Dzieła Leonarda da Vinci w zakresie anatomii i techniki są niewątpliwie jednymi z pierwszych tak zaawansowanych prac o charakterze infograficznym. Jego człowiek witruwiański jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych przykładów. Charakteryzuje się fenomenalnym rysunkiem postaci i stanowi przemyślane kompozycyjnie rozwiązanie. Został wykonany ołówkiem i atramentem na papierze. Przedstawia nagiego mężczyznę w dwóch pozycjach nałożonych na siebie niczym przy pomocy kalki technicznej. Postać została wpisana w koło i kwadrat – uważany wtedy za figurę idealną. Dzieło jest bogate stylistycznie. Zaznaczonych zostało wiele szczegółów takich jak dopracowany w detalach portret postaci, nałożenie światłocienia na niektóre partie ciała czy podkreślenie partii mięśni przy pomocy delikatnych linii. Rysunek w orientacji pionowej został zakomponowany centralnie na osi arkusza papieru i opatrzony tekstem objaśniającym nawiązującym do dzieła *O architekturze ksiąg dziesięciuro* autorstwa Witruwiusza, który dopatrywał się idealnych proporcji w budowie ludzkiego ciała. Były one punktem wyjścia do jego rozważań ar-

chitektonicznych¹². Dzieło powstało na podstawie obliczeń i odległości. W kompozycji człowieka witruwiańskiego możemy dopatrzeć się zatem konstruowania obrazu przy pomocy modułów (a zatem mamy do czynienia z wykorzystaniem siatki modułowej, która nie była jeszcze w tamtych czasach zjawiskiem powszechnym i oczywistym). Zagadnienie projektowania na siatce w kontekście edukacyjno-poznawczej i inspirującej roli rysunku człowieka witruwiańskiego porusza Josef Müller-Brockman w publikacji *Grid Systems in Graphic Design*, który podkreśla wpływ proporcji zaczerpniętych z tego kanonu na dokonania architektoniczne – odnosi się w tym fragmencie do Le Corbusiera.

„Jasność i wyrazność” niezawodną miarą wiedzy. Kartezjusz.

Rene Descartes – francuski filozof, matematyk, fizyk oraz jeden najwybitniejszych odkrywców epoki oświecenia uważał, że zastosowanie odpowiedniej metody jest kluczem do pozyskiwania wiedzy. Metoda w rozumieniu Kartezjusza miała nie tylko ułatwiać proces edukacji, ale być także niezawodną wartością, ocenianą według podstawowych dla naukowca kryteriów: jasności i wyrazności. Jasność i wyrazność zaś to cechy zawierające się w dziedzinie jaką jest matematyka¹³. Kartezjusz był prekursorem metody analitycznej mającej zastosowanie w arytmetyce i geometrii analitycznej, dążył również do stworzenia uniwersalnej metody mogącej mieć powszechne zastosowanie i przekładać się na inne dziedziny nauki. Podstawowymi założeniami tezy kartezjańskiej w kontekście poruszanego w pracy głównego wątku synergii obrazu i tekstu były: – metoda analityczna wynikająca z kryterium jasności i wyrazności (a zatem kryterium niezawodności; pewności według Kartezjusza)¹⁴, – program pojmowania wiedzy w postaci typu matematycznego, a co za tym idzie idea przedstawiania informacji ilościowych pod postacią pierwszych wykresów; powstanie tzw. układu kartezjańskiego bazującego na dwóch skrzyżowanych ze sobą osiach: horyzontalnej (x) i wertykalnej (y). Układ współrzędnych stworzony przez naukowca służył (i służy do dziś) do przedstawiania wartości matematycznych, jest również pierwowzorem sposobu przedstawiania danych, co przekłada się na dzisiejsze projektowanie systemów infograficznych. Wartości wyznawane przez filozofa takie jak ścisłość, metodyczność oraz czytelność przekazu są wartościami uniwersalnymi funkcjonującymi we współczesnym projektowaniu komunikacji wizualnej.

12 Müller-Brockmann J.: *Grid systems in Graphic Design*, Berlin 1995

13 Tatarkiewicz W.: *O filozofii i sztuce*, Warszawa 1986

14 tamże

Wykorzystanie synergii grafiki i tekstu na potrzeby wizualizacji danych statystycznych. William Playfair – pierwsze wykresy.

Zupełnie nowym przełomowym odkryciem XVIII wieku były wykresy Williama Playfair'a, uznawane za pionierskie dokonanie w dziedzinie wizualizacji danych. Wiliam Playfair był szkockim inżynierem i ekonomistą politycznym oraz prekursorem graficznych metod statystycznych. Współczesna komunikacja wizualna zawdzięcza mu wynalezienie czterech typów diagramów. Są to wykres liniowy i wykres słupkowy danych ekonomicznych (1786) oraz wykres kołowy i okrąg (1801) wykorzystywany do wykazywania proporcji między prezentowanymi danymi ilościowymi / statystycznymi czy relacji między nimi. Był autorem pierwszych do tego stopnia zróżnicowanych wykresów statystycznych. Wykres był dla Playfair'a bardziej przejrzysty i czytelny niż tabelaryczna prezentacja danych, ponieważ nie wymagała od odbiorcy dużego zaangażowania i skupienia uwagi¹⁵. Opracowane przez niego schematy były łącznym wynikiem doświadczenia w dziedzinie handlu i ekonomii oraz obserwacji dokonań w dziedzinie matematyki i kartografii, styczności z postępującą technologią oraz bazowania na sprawdzonych rozwiązaniach z przeszłości, stanowią również odpowiedź na narastającą potrzebę komunikowania sporej ilości informacji przy pomocy prostych, łatwoprzyswajalnych dla oka metod. Playfair analizował znane już rozwiązania, wyciągał wnioski, dzięki którym dążył do syntetycznych i przystępnych w użyciu form.

Przykładem projektu autorstwa Williama Playfaira z zakresu wizualizacji danych wykorzystującego obraz pod postacią diagramów był pierwszy *Atlas Biznesu i Polityki* (*Commercial and Political Atlas*), wydany w Londynie w 1786 roku¹⁶. Praca składała się z 43 wykresów bazujących na tzw. osi czasu i zachowaniu chronologii oraz jednego wykresu słupkowego. Diagramy zawarte w publikacji charakteryzują się dokładnością i przejrzystością, bazują głównie na układach skonstruowanych z linii poziomych oraz krzywych wyrażających wartości. Przedstawione treści statystyczne tematycznie odnoszą się do funkcjonujących ówczesnie trendów oraz sytuacji gospodarczo-ekonomicznej Anglii¹⁷.

Playfair posługuje się prostymi środkami wyrazu w celu zwiększenia komunikatywności swoich działań, takimi jak projektowanie z wykorzystaniem siatki linii bazowych (poziome linie bazowe ułatwiają ustawienie tekstu, tak by szpalty obok siebie miały zachowaną równą linię tekstu od prawej do lewej), obramowań ograniczających pole wizualizacji, etykiety i podpisy objaśniające. Nadaje swoim wykresom tytuły i różnicuje je kolorystycznie, aby uwypuklić podział na poszczególne kategorie lub „grupy” informacji i uzyskać przez to maksymalną czytelność. Posługuje się także okręgami, które umieszcza na swoich osiach czasu.

¹⁵ Spence I.: *William Playfair and the Psychology of Graphs*, Toronto University 2012

¹⁶ tamże

¹⁷ tamże

Dokonania William Playfair'a zostały uznane za ponadczasowe metody wizualizacji danych, a ich formę wyrażoną przy pomocy synergii grafiki i treści za uniwersalną – stały się swoistym uniwersalnym, międzynarodowym językiem odczytywanym i wykorzystywanym na całym świecie.

ISOTYPE – uniwersalny język. Lata 1920-1940.

***Worte trennen, Bilder verbinden*¹⁸ – Otto Neurath.**

Świat początku XX wieku (którego historycznym punktem „Start” jest koniec Wielkiej Wojny 1914–18, jest pod względem komunikacyjnym czymś w rodzaju metaforycznej „Wieży Babel”. Narasta potrzeba stworzenia uniwersalnego sposobu komunikowania się, przekazywania informacji za pomocą języka, który będzie jasny i prosty. Społeczeństwo funkcjonujące w dobie postępu przemysłowego i technologicznego aspirowało do szerszego poznawania otaczającej je rzeczywistości w kontekście międzynarodowym, wykraczającym poza bariery językowe. Zrodziło się, że przekonanie o konieczności wymyślenia systemu komunikacyjnego, który byłby czytelny i stałby się swoistym kano- nem przystępnym w użytkowaniu.

Lata 1920-1940 są uważane za przełomowy moment w historii grafiki użytkowej, a ściślej projektowania komunikacji wizualnej. Właśnie w tym czasie ukształtowały się główne koncepcje i idee będące zapowiedzią powrotu do „kultury obrazkowej”. Ekspansywne prace nad opracowaniem skutecznego systemu unifikacji zagadnień edukacyjnych zaowocowały powstaniem nowatorskiego języka wizualnego oraz świeżym spojrzeniem na doświadczenia z przeszłości.

Otto Neurath, austriacki socjolog i ekonomista polityczny stworzył zespół, który opracował system piktogramów bazujących formalnie na uproszczonym schemacie ludzkiej sylwetki. Wykorzystał w swoich przedstawieniach danych układ kolumnowy, wykresy, ikony. Dzięki niemu zaprojektowany został zupełnie nowy język wizualny bazujący na znakach i ich łączeniu w celu otrzymania zróżnicowanego przekazu. System ten w połowie lat 30-tych zyskał nazwę ISOTYPE (*International System of Typographic Picture Education*). Wcześniej określany jako metoda wiedeńska. Neurath wykorzystał prostą formę oraz kolor mający wpływ na znaczenie przedstawień. Zadaniem ISOTYPE było wspomaganie procesu edukacji przy pomocy obrazu – piktogramu¹⁹. Piktogram należy rozumieć tutaj jako uproszczoną stylistycznie, płaską formę graficzną odnoszącą się (naśladującą, obrazującą) rzeczywisty przedmiot, która uwypukla jego najistotniejsze cechy, pozwalające na to by był zrozumiały możliwie dla największej liczby odbiorców. Neurath stawia obraz w centrum zainteresowania dowodząc poprzez swoje prace o jego uniwersalnej funkcji osiągniętej dzięki właściwej obserwacji rzeczywistości i zdobytych

18 tłum. *Słowa dzielą, obrazy łączą*

19 Neurath O.: *International Picture Language*, Londyn 1980

doświadczeń (podkreśla w swoich wywodach, że obraz symbolizujący lub poprawnie odwzorowujący rzeczywistość może pokonywać bariery komunikacyjne wynikające z odmienności społecznych, językowych, być zarazem narzędziem edukacyjnym). Propagowane działania wizualne były odzwierciedleniem jego modernistycznego sposobu myślenia i wyrazem wyznawanej ideologii²⁰.

Głównym założeniem metody wiedeńskiej było ukazanie najważniejszych informacji o prezentowanym obiekcie już na pierwszy rzut oka (*symbol nie może oznaczać więcej niż jest to konieczne do stwierdzenia faktów, dla których został on wybrany* – Otto Neurath). Widoczne mają być także różnice i kontrasty pomiędzy obiektami. Mniej istotne dane są przenoszone na dalszy plan (kolejne strony). Dane o wizualizowanym graficznie obiekcie muszą być poddawane selekcji, tak aby wyeliminować zbędne szczegóły utrudniające komunikowanie. Metoda wiedeńska operuje terminem serializacji czyli multiplikowania tego samego obiektu. Ma to na celu wykazanie różnic ilościowych (np. infografika autorstwa Neurath'a przedstawiająca rozwój motoryzacji na przestrzeni lat – zaprezentowana jako przyrastająca ilość tych samych znaków obrazujących samochód w odpowiednich odstępach czasu rozpisanych na pionowej osi usytuowanej po lewej stronie w stosunku do obrazu)²¹. Metoda określała również preferowany wygląd znaków graficznych. Bazowała na uproszczeniu formalnym, ograniczeniu barw do tych najistotniejszych i kontrastujących między sobą. System komunikacji wizualnej powinien składać się z ograniczonego zestawu piktogramów, które łącząc się ze sobą w rozmaitych konfiguracjach nadają przedstawieniu konkretne znaczenie. Znaki powinny charakteryzować się syntezą, spójnością i płaską formą bez użycia perspektywy. Obrazy wedle metody wiedeńskiej powinny funkcjonować jak litery alfabetu zapisywane liniowo niczym egipskie hieroglify w kompozycji pasowej (autor fascynował się kulturą wizualną tamtych czasów i szukał w niej inspiracji do swoich przedstawień). Kolor pełni funkcję porządkującą i różnicującą, ma bardzo istotne znaczenie. Funkcjonalność i uniwersalizm stanowią tutaj więc elementarne i piętnowane wartości, przejawiające się nie tylko w grafice tamtych czasów, ale również w podejściu do wzornictwa i architektury²².

W 1939 roku przy pomocy systemu ISOTYPE opracowana została publikacja pt.: *Modern Man in The Making*²³ autorstwa Otto Neuratha składająca się z serii infografik wyjaśniających dane mówiące o życiu ówczesnego człowieka i otaczającym go świecie (ISOTYPE opisywał i wyjaśniał świat współczesny). Publikacja przedstawia dane z obszarów społecznych takich jak ekonomia i gospodarka. Zagadnienia zostały szczególnie wyselekcjonowane i ograniczone do tych najbardziej kluczowych zapewniając tym samym publikacji bardziej uniwersalny charakter. Zjawiska społeczne przedstawione przy pomocy prostych graficznych form nadają całości spójny, statystycznie neutralny

20 Hartman F., *Visualizing Social Facts: Otto Neurath's ISOTYPE Project*, 2007

21 Neurath O.: *International Picture Language*, Londyn 1980

22 Hartman F., *Visualizing Social Facts: Otto Neurath's ISOTYPE Project*, 2007

23 Neurath O.: *Modern Man in The Making*, New York 1939

styl. Publikacja jest ograniczona kolorystycznie; wykorzystano w niej siedem kontrastujących w poszczególnych zestawieniach barw takich jak: czerń, czerwień, zieleń, granat, brąz, żółcień²⁴.

ISOTYPE jako przykład synergii obrazu i tekstu w kontekście edukacyjnym może być rozumiany nie tylko jako przełomowa metoda ułatwiająca przyswajanie wiedzy i prezentowanie zagadnień, ale też jako zjawisko edukujące społeczeństwo w obszarze świadomości myślenia abstrakcyjnego czy nowej jakości komunikatu zwiastującego postęp w grafice użytkowej. Na założeniach systemu ISOTYPE bazować będą przecież wszystkie realizacje w obszarze komunikacji wizualnej kolejnych epok.

Harry Beck – autor nowego standardu tworzenia map komunikacyjnych. Rok 1933.

Odwołując się chronologicznie to nowatorskich i przełomowych rozwiązań z dziedziny grafiki użytkowej wykorzystujących synergii obrazu i tekstu wyróżnić należy także Harry'ego Beck'a, projektanta który zrewolucjonizował spojrzenie na objaśnianie struktur komunikacyjnych przez zaprojektowanie mapy metra londyńskiego. Jego wizja struktury komunikacji miejskiej spełnia wszystkie oczekiwania stawiane wobec współczesnych projektów planów i siatek komunikacyjnych – jego mapa jest czytelna dla każdego potencjalnego odbiorcy. Dokonana została selekcja na elementy ważne (nazwy stacji oraz relacje między nimi), wyeliminowane są szczegóły uwzględniające topografię terenu i nieznaczące, komplikujące przepływ informacji krzywizny drogi poruszania się pojazdu (metra) – system został zaprojektowany na ośmiokątnej siatce uwzględniającej znormalizowanie odległości przestrzennych (zdefiniowanie ich jako jednakowe). Linie metra są oznaczone kolorami i opisane w legendzie uzupełniającej formę graficzną. Zróżnicowanie barwne powoduje, że użytkownik mapy może swobodnie śledzić wzrokiem konkretną trasę wybranej linii metra, a jego uwaga nie zostanie rozproszona nawet w momencie krzyżowania się lub nawarstwiania dróg (usytuowanych względem siebie równolegle – jeśli droga przebiega tą samą trasą). Zakręty i zmiana kierunku jazdy zasygnalizowana jest zagięciem prostych linii pod kątem 45 stopni – system ten jest spójny i w całości zgodny z ustalonymi zasadami²⁵. Mapa została również oczyszczona z detali typu nazwy ulic itd. Plan komunikacyjny Becka ma charakter symboliczny i uproszczony. Formalnie nawiązuje do wykresu. Jego nowatorskość i funkcjonalność sprawiła, że stał się wzorem i zbiorem reguł powielanych i naśladowanych na całym świecie. Innowacyjny system porządkowania informacji Becka okazał się uniwersalny i ponadczasowy, miał wpływ na świadomość projektantów i użytkowników.

24 Hartman F.: *Visualizing Social Facts: Otto Neurath's ISOTYPE Project*, 2007

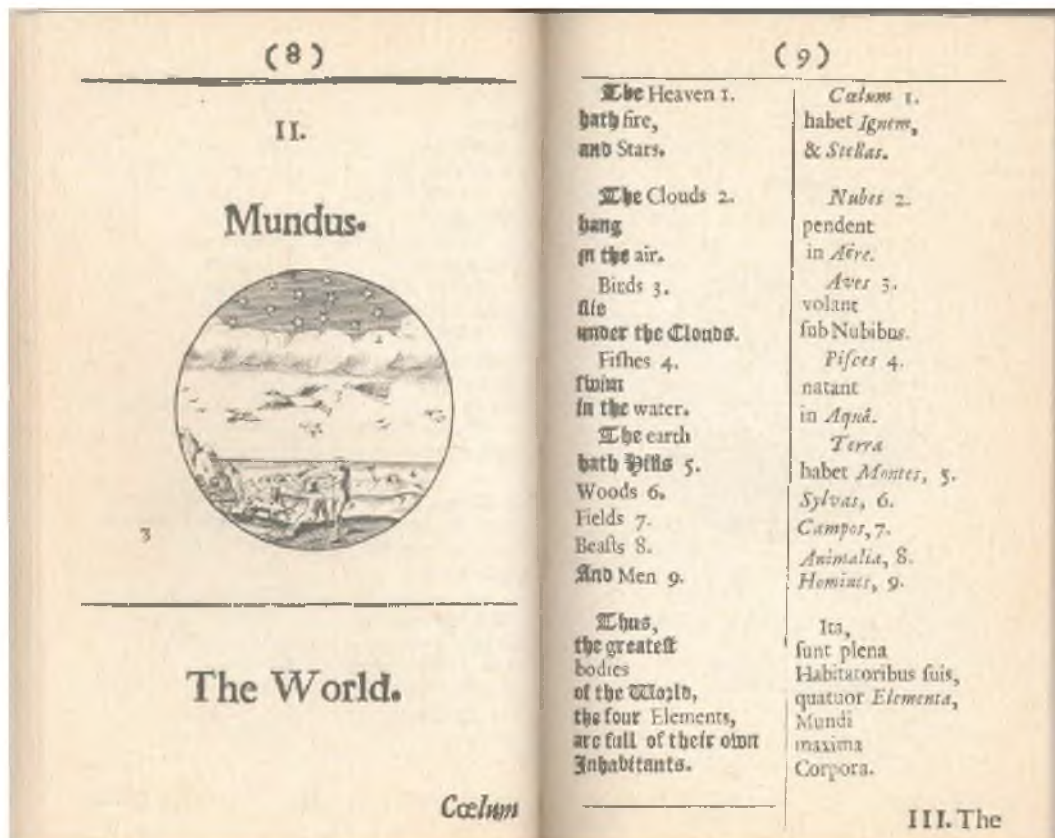
25 Fiell C&P: *Design XX wieku*. Tashen, 2002



rys. 1. Biblia Pauperum tzw. Złota Księga



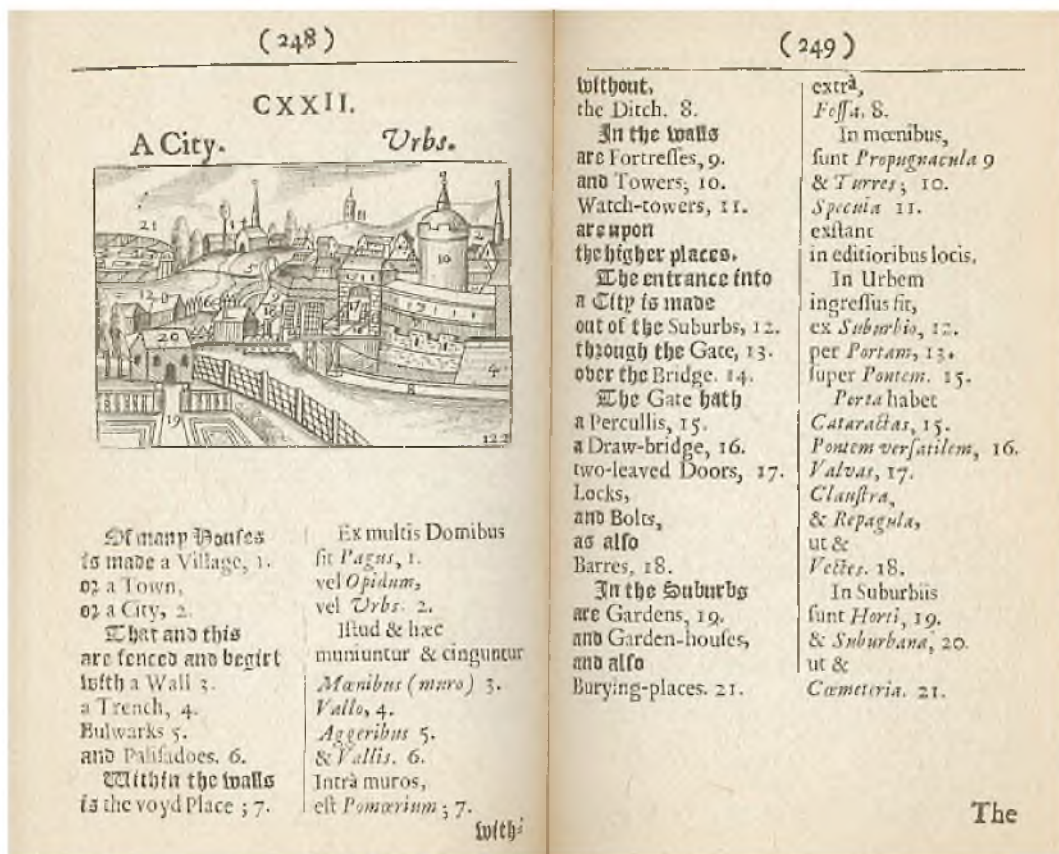
rys. 2. Mapa metra londyńskiego, Harry Beck



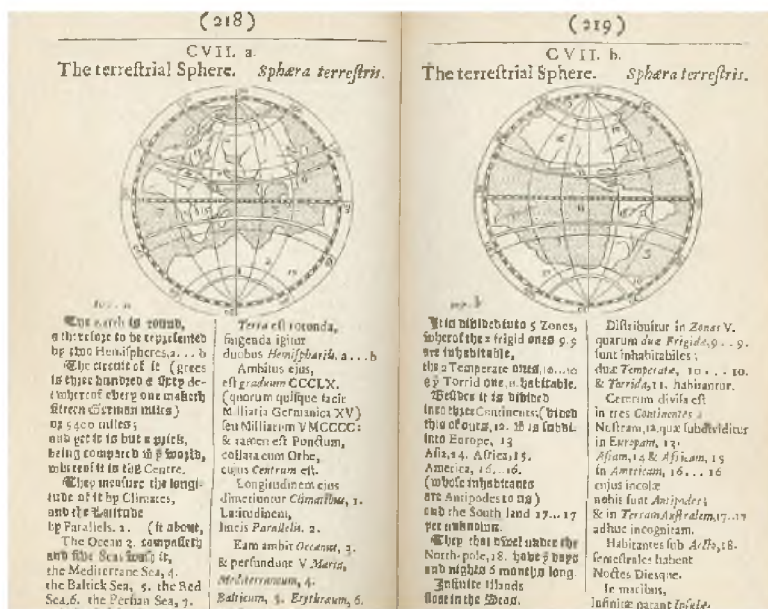
rys. 3. Orbis sensualium pictus, Jan Amos Komensky



rys. 4. Orbis sensualium pictus, Jan Amos Komensky



rys. 5. Orbis sensualium pictus, Jan Amos Komensky



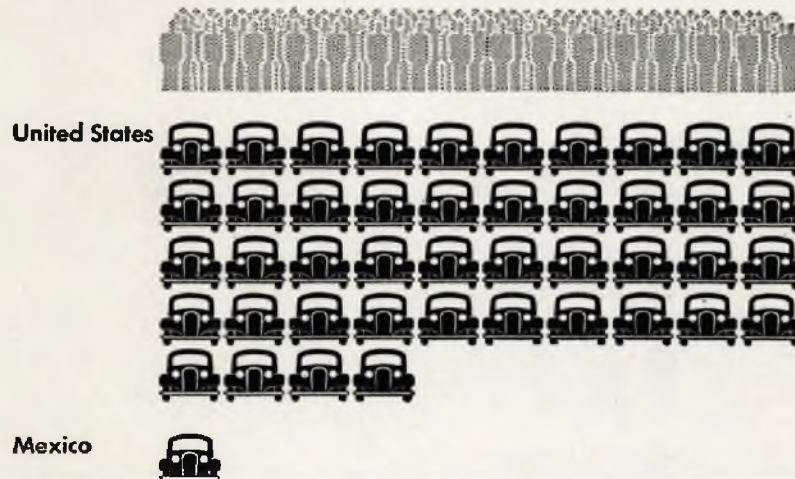
rys. 6. Orbis sensualium pictus, Jan Amos Komensky

Modern scientific methods and engineering have spread over the whole world, especially the technology of war, which is the backbone of the political and social life of the present time. The elimination of the strange is necessarily accompanied by unification. Photographs of a League of Nations Congress or of an international naval conference reveal Western dress and Western uniform with very few exceptions. Progress from the colourful multifarious picture of the arms and weapons of the past up to the egalitarian sameness of modern uniforms is symbolic:



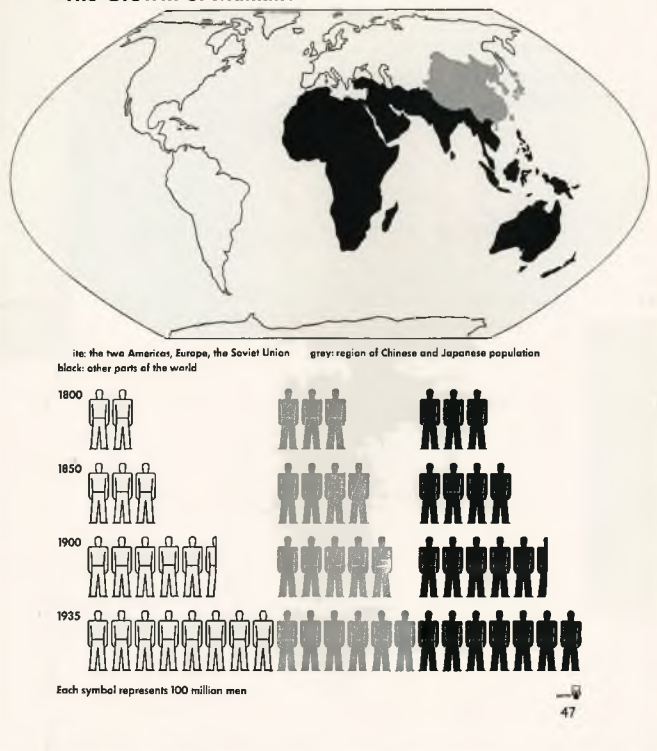
As a matter of fact, this unification is far advanced. In the international market, industries which use cheap labour and relatively primitive machinery can compete successfully with highly developed industries. On the battlefield victories are won by the most highly developed war equipment. Whatever the social order may be, a knowledge of war technology is the common possession of all nations today. Cheap armament and badly fed soldiers do not win battles. Mankind disposes of better equipment, better planning, and better methods for killing and tormenting fellow-beings than for making life and living-conditions secure.

Automobiles per 200 Population



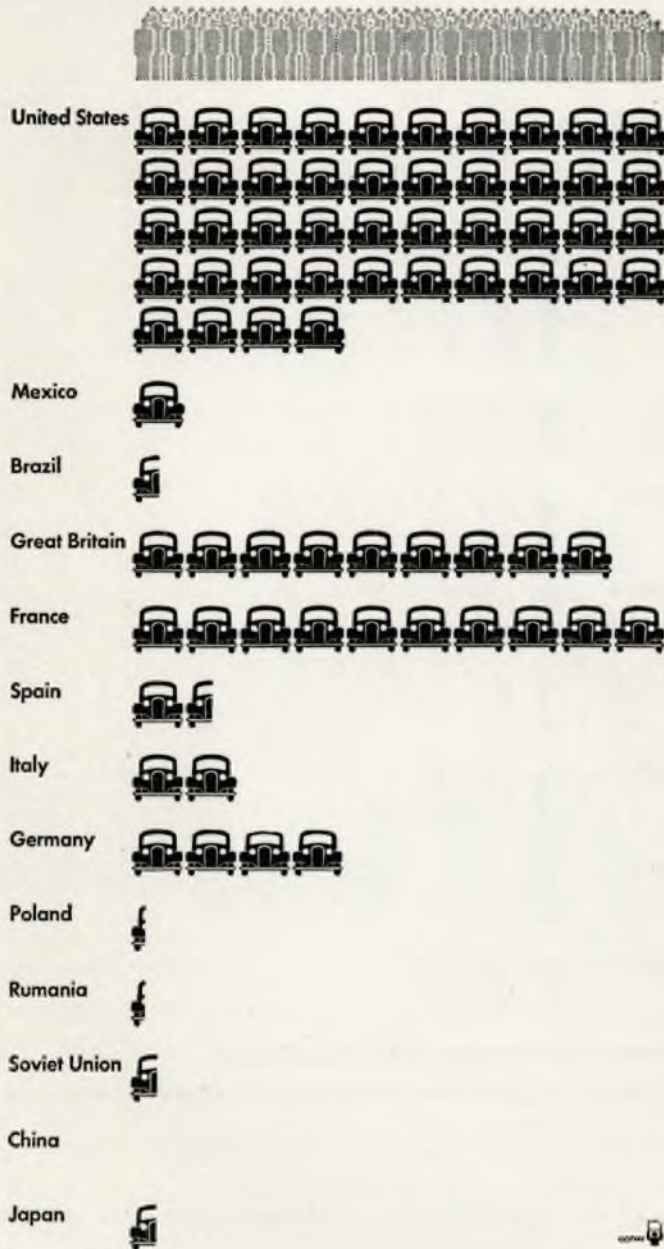
rys. 8. *Modern Man in The Making*, Otto Neurath

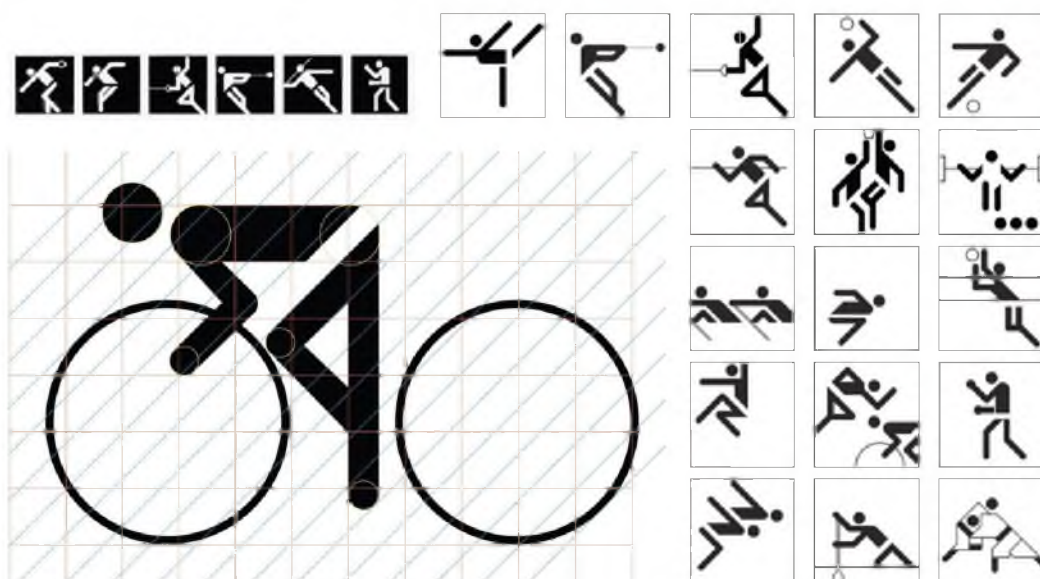
The Growth of Mankind



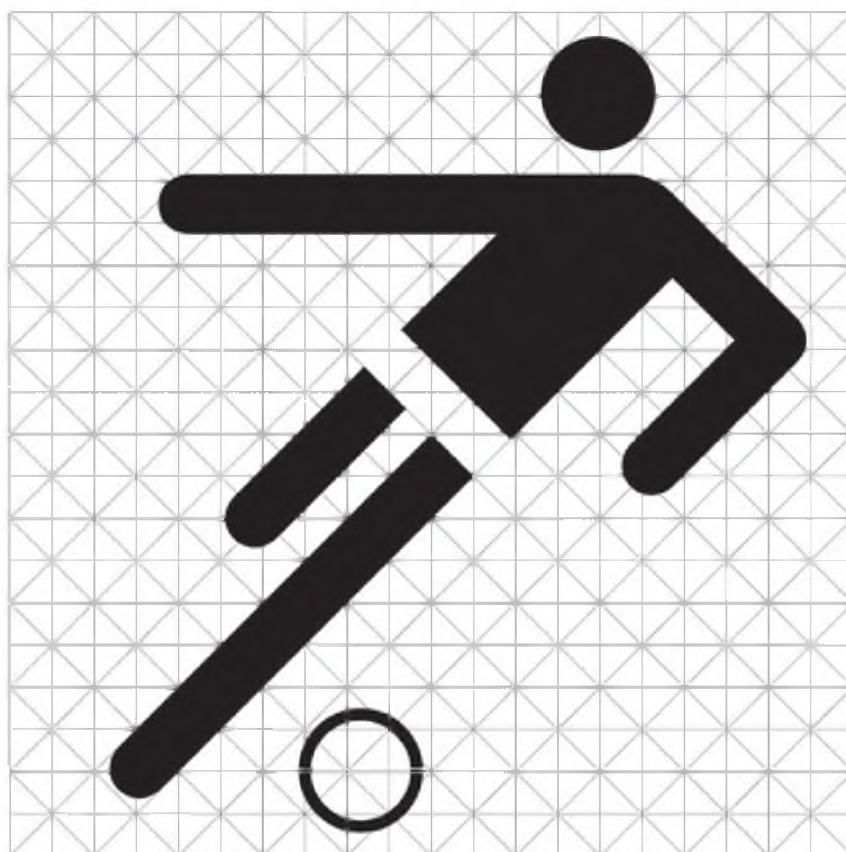
rys. 9. *Modern Man in The Making*, Otto Neurath

Automobiles per 200 Population





rys. 11. Piktogramy, Letnia Olimpiada w Monachium 1972, Otl Aicher



rys. 12. Piktogram, Letnia Olimpiada w Monachium 1972, Otl Aicher

Otl Aicher i DOT Pictograms.

(...) *Wer es mit Kommunikation zu tun hat muss auf Kunst verzichten*²⁶ – Otl Aicher

Funkcjonalność wyrażona syntetycznym i minimalistycznym sposobem była domeną twórczą niemieckiego projektanta i typografa Otl Aichera, autora fenomenalnej serii piktogramów przedstawiających dyscypliny sportowe zaprojektowanej w 1972 roku i wchodzącej w skład spójnej komunikacji wizualnej Igrzysk Olimpijskich w Monachium. Projektant opracował cały system konstrukcji znaku funkcjonujący początkowo w obrębie jego własnych realizacji, następnie jako wzorzec dla następców. Metoda tworzenia piktogramów zapoczątkowana przez Aichera stała się jednym z fundamentów (poprzez rygorystyczne posługiwanie się gridem, o czym będzie jeszcze mowa) współczesnego projektowania komunikacji wizualnej, a sposoby z których korzystał są uniwersalne i funkcjonują do dzisiaj.

Igrzyska olimpijskie są rodzajem imprezy sportowej kumulującej zagadnienia sportu, turystyki, wielonarodowości czy komunikacji jednocześnie – potrzeba stworzenia jednolitego, czytelnego zestawu uniwersalnych w przekazie znaków ułatwiających poruszanie się po wiosce olimpijskiej oraz innych obiektach była więc nieunikniona. Piktogramy jako integralna część komunikacji Igrzysk Olimpijskich były znane już wcześniej – po raz pierwszy użyto ich w Londynie, w 1948 roku. Projektem będącym punktem wyjścia dla niemieckiego projektanta były jednak piktogramy autorstwa Masaru Katsumiego zaprezentowane na Olimpiadzie w Tokio w 1964. Cechą wspólną obu systemów jest wykorzystanie uproszczonej formy ludzkiej sylwetki dynamicznie zakomponowanej w stosunku do elementów jej towarzyszących (np. atrybutów z danej dyscypliny). Piktogramy Katsumiego w przeciwieństwie do tych stworzonych 1972 roku nie posługują się chłodnym, geometrycznym rysunkiem – kreska zarysowująca postacie jest bardziej zróżnicowana, projektant posłużył się też różną grubością linii tworząc atrybuty sportowców (np. kontur linii kół rowerowych ma inną grubość niż cięciwa łuku strzelca i jeszcze inną niż obrys kimono symbolizującego sztuki walki). Piktogramy są centralnie wkomponowane w swoje białe pola ochronne.

Znaki zaproponowane przez Otl Aichera bazują na swoim pierwowzorze, ale są od niego zdecydowanie bardziej dopracowane technicznie. Projektant kierował się podczas ich tworzenia sztywnymi wytycznymi charakterystycznymi dla większości jego projektów. Istotnym elementem konstrukcyjnym jest w tym przypadku siatka, na której wyrysowywał ludzką sylwetkę starannie zaznaczając proporcje. Wyważone są u niego układy postaci oraz kształty atrybutów towarzyszących. Kompozycje są logiczne dzięki geometrycznej konsekwencji. Aicher doskonale operuje kolorem, przez co zwiększa widoczność piktogramów – umieszcza białe postaci na kolorowych aplach; wykorzystuje plakat jako nośnik informacji integralny z całością systemu. Kompozycje są dynamicz-

26 tłum. własne: *Kto ma do czynienia z komunikacją musi wyrzec się sztuki*

ne, a ruch postaci doskonale podkreślony ukosami wykreślonymi i wynikającymi z siatki (siatka konstrukcyjna Aichera składała się z linii pionowych i poziomych oraz skosów po przekątnej wyrysowanych pod kątem 45 stopni). Sylwetki nie zostały umieszczone osiowo względem pola ochronnego (które jest jednocześnie tłem) piktogramu. Ich położenie na kwadratowej płaszczyźnie warunkują inne elementy kompozycji, tak aby całość miała spójnie wyważony środek ciężkości i zasygnalizowaną dynamikę właściwą obrazowanej dyscyplinie. Sylwetka człowieka jest zminimalizowana formalnie, co oznacza że wszystkie zbędne elementy przedstawienia zostały zredukowane. Wszelkie występujące zaokrąglenia, odstępy i grubości linii są wynikiem przestrzegania sztywno określonych reguł projektowych. Ze względu na ten fakt, zestaw znaków stworzonych przez Aichera jest typem tzw. piktogramów syntaktycznych²⁷ (reguły projektowania są zbliżone do językowych reguł gramatycznych, a projekt jest efektem końcowym wynikającym z pewnej struktury i porządku – chodzi tu oczywiście o geometryczne potraktowanie formy, zachowanie struktury systemu komunikacyjnego, spójność, oszczędność przedstawienia, ukazanie ciała ludzkiego w pozycjach charakterystycznych dla dyscyplin sportowych, projektowanie na siatce oraz korespondencja grafiki i typografii, posługiwanie się formatem i kolorem).

Poddając analizie porównawczej dwa wybrane z zestawu piktogramy obrazujące dyscypliny sportowe – kolarstwo i piłkę nożną odnajdujemy wszystkie spójne, wyżej wymienione cechy. Sylwetka piłkarza nachylona pod kątem 45 stopni wychodząca z lewego dolnego rogu symbolizuje postać będącą w ruchu, natomiast ugięta w kolanie lewa noga i minimalistycznie wyrażona gestykulacja rąk są odwzorowaniem piłkarskiej postawy na boisku. Skosy nadają przedstawieniu dynamiki, a wolna przestrzeń po prawej stronie znaku może sygnalizować przestrzeń boiska. Atrybut w postaci piłki jest wyrysowany konturem, przez co kontrastuje z symbolem piłkarza. Rozmiar piłki jest analogiczny do rozmiaru koła symbolizującego głowę postaci (jest powiększony jedynie o grubość konturu przebiegającego po osi krawędzi figury). Piktogram kolarza jest zbudowany na tej samej zasadzie – podkreślona została w nim kompozycja charakterystyczna dla wykonywanej czynności – okrąg obrazujący koło roweru jest ucięty z prawej strony, tak że postać sprawia wrażenie „wjeżdżającej w kadr” i zmierzającej przed siebie. Kolarz znajduje się poniżej osi poziomej pola ochronnego przez co odczuwalne jest niezarysowane podłoże, po którym się porusza. Efekt ten jest spotęgowany niezapełnioną płaszczyzną nad jego sylwetką. Znowu atrybut (rower) zaznaczony jest konturem – podobnie jak w pierwszym przykładzie, natomiast sylwetka została wypełniona kolorem. Elementami spójnymi pomiędzy dwoma obrazkami są grubość linii, proporcje postaci, skosy, odległości pomiędzy elementami oraz format sprowadzony do kwadratu.

System komunikacyjny został powiększony o elementy nawigacyjne i oznaczenia turystyczne, które wpisały się w uniwersalny i powszechny na całym świecie schemat komunikacji. Na okoliczność Igrzysk w '72 roku zaprojektowano łącznie ok. 180 piktogramów

27 González E.: *Projektowanie ikon i piktogramów*, Kraków, 2016

(5 z nich weszło do użytku powszechnego, nie okolicznościowego). Aicher jest także autorem logo Igrzysk Olimpijskich w Monachium – maskotki sportowej (geometryczny jamnik występujący na materiałach towarzyszących imprezie). Jego działalność projektowa obejmuje również tematy brandingowe – jest między innymi autorem systemu identyfikacji wizualnej niemieckich linii lotniczych Lufthansa, pracował także nad komunikacją lotniska we Frankfurcie wraz ze swym zespołem (E5 – Entwicklungsgruppe 5).

Na bazie piktogramów z dyscyplinami sportowymi, w 1974 roku niemiecki projektant stworzył odrębny zestaw znaków zwany DOT Pictograms (*United States Department of Transportation*) przeznaczony dla osób podróżujących, komunikujący jedynie obrazem, bez wspomagania przy pomocy tekstu. W skład zestawu wchodzi piktogramy ułatwiające poruszanie się na dworcach, lotniskach, sygnalizujące drogi ewakuacyjne, możliwość skorzystania z telefonu i wiele innych, z którymi spotykamy się codziennie w otaczającej nas przestrzeni. Aicher osiągnął idealną syntezę znaku, stworzył spójny system identyfikacyjno-informacyjny, który spełnia współczesne kryteria również w kontekście aktualnych potrzeb estetycznych.

3. Synergia obrazu i tekstu w dyplomie artystycznym. *Nielinearna historia grafiki użytkowej XX wieku.*

Omówienie historycznych przykładów infografiki łączącej zastosowanie obrazu i tekstu jako istotnego sposobu przekazywania informacji potraktowałam jako nierozdzielny wstęp do dyplomu artystycznego. Przedstawienie oraz krótka analiza wybranych (choć pewnie już oczywistych) zjawisk dotyczących zmian w myśleniu i podejściu do projektowania komunikacji wizualnej w kontekście edukacyjnym stanowi przypomnienie i zarazem wprowadzenie do tematu jaki podjęłam realizując artystyczną koncepcję pracy doktorskiej. Jej przewodnim zagadnieniem jest rozwinięcie tezy o posługiwaniu się tezą o synergii obrazu i tekstu w kontekście edukacyjnym – zatem stworzenie projektu odpowiadającego pewnym określonym potrzebom. Zgromadzona wiedza historyczna z zakresu komunikacji rozumianej jako narzędzie edukacyjne oraz własne obserwacje związane z uczeniem się: najpierw jako studentki, potem jako doktorantki (w tym doświadczenia związane z dydaktyką prowadzą do wniosku, że istnieje zapotrzebowanie na stworzenie pomocy dydaktycznej obejmującej szeroki, hasłowy zakres wiedzy.

Nielinearna historia grafiki użytkowej XX wieku wykorzystuje ideę hipertekstu wywodzącego się z literatury (Roland Barthes jako pierwszy sformułował pojęcie „leksji” – niezależnych pojęć będących odnośnikami do dalszej treści) oraz z Internetu (struktury stron www). Leksje – w tym przypadku poszczególne hasła mają charakter niezależny i są połączone hiperłączami¹ (w przypadku „słownika” hasło sygnalizuje potrzebę odniesienia się do dalszych źródeł dydaktycznych w celu rozszerzenia wątku tematycznego). Czytanie nielinearne jest możliwe dzięki rozwijającej się wyobraźni czytelnika, który potrafi godzić się z odejściem od utartego sposobu percepcji tekstu – wyobraźnia rozwija się dzięki synergii tekstu i obrazu, a więc nawiązując do źródeł historycznych – za pierwsze rewolucyjne rozwiązania w przyswajaniu wiedzy uważa się elementarze z obrazkami.

Przedmiotem doktorskiej pracy artystycznej jest więc graficznie opracowany zbiór haseł – zagadnień dotyczących kluczowych zjawisk z zakresu komunikacji wizualnej. Zestaw dydaktyczny zawiera przełomowe daty w historii designu, nazwy instytucji, sylwetki twórców oraz kręgi artystyczne lub instytucje, z którymi byli powiązani twórczo oraz znaczące projekty z dziedziny projektowania identyfikacji wizualnej, komunikacji, plakatu, typografii czy ilustracji. Prezentowana forma jest w istocie fragmentem początkującym określony ciąg tematyczny – projekt ma charakter otwarty, a jego struktura zakłada rozszerzanie nośnika o nowe hasła. Formuła projektu zdaje się być uniwersalna, ponieważ ten sam system może być wykorzystany do przekazywania wiedzy z różnych obszarów edukacyjnych.

Specjalistyczny, nielinearny „podręcznik” grafiki projektowej i szerzej – designu XX wieku. To narzędzie, które dowolnie zmieniać, przekładać, segregować. Nie ma zamknię-

¹ http://techsty.art.pl/?page_id=15

tej formy, można więc samodzielnie „redagować” treść, dopasowując ją do aktualnie przerabianego zagadnienia, nie tracąc kontaktu z resztą zagadnień, które w danym momencie można potraktować jako dygresje do głównego zagadnienia. Projekt nie epatuje nadmierną ilością elementów ilustracyjnych, które mogą – właśnie przez nadmiar – rozpraszać. Co więcej, choć projekt nadaje się doskonale do stworzenia edukacyjnej aplikacji mobilnej, to właśnie przez swoją tradycyjną, „papierową formę” daje gwarancje, a w każdym razie – szanse – na wolny od pokus (urządzenia mobilne zawsze kuszą nadmiarem możliwości) proces dydaktyczny: przyswajanie, namysł, refleksja. Każda kategoria zagadnień oznaczona jest barwą nawiązującą w jakiś sposób do prezentowanego zjawiska. „Fiszki” – bo tak umownie należy określić pracę, ze względu na sposób jej funkcjonowania – są rodzajem nielinearnego słownika udostępniającego użytkownikowi wyselekcjonowane pojęcia wymagające doprecyzowania i pogłębienia w zakresie jego własnej aktywności. Terminy łączą się ze sobą tworząc siatkę pojęć – odnośników. Dyplom artystyczny ma więc charakter „hipertekstu”. Każdy element serii (każda fiszka) składa się z hasła głównego oraz krótkiego wyjaśnienia, ram czasowych i dat istotnych dla tego hasła, dodatkowych haseł – odnośników linkujących termin do zjawisk pochodnych, powiązanych tematycznie lub niezbędnych do przyswojenia, umieszczonych na samym dole. Informacje przedstawione w awersie uzupełnia rewers obrazujący hasło. Grafiki mają za zadanie utrwalić wiedzę, pomoc w skojarzeniu z tematem. Fiszki mają spójną formę, ale odróżnia je kolor, typografia stanowi nośnik informacji oraz przez zróżnicowania odmian kroju pisma porządkuje treść. Materiał ilustracyjny oparty na cytatach graficznych i prostej formie stanowi istotne dopełnienie.

Celem projektu jest uporządkowane i utrwalenie wiedzy przeznaczonej dla np. studentów. Przejrzysta forma graficzna zestawu może zachęcić do zgłębiania tematu także tych czytelników, którzy z pojęciem projektowania graficznego czy komunikacji wizualnej, stykają się po raz pierwszy. Owo pierwsze zetknięcie rozumiane jest jako pierwszy świadomy kontakt, bo co wykazane zostało wcześniej, w zasadzie każdy styka się z tymi zagadnieniami (jako użytkownik, często nieświadomy) codziennie, przez całe życie. Praca nie jest typowym podręcznikiem, ani kompletnym opracowaniem, ponieważ nośniki wiedzy tego typu mają z założenia zamkniętą formę, a ich uaktualnienie może powodować zaburzenie pewnego obowiązującego schematu oraz generować koszty – w przypadku przedruków i aktualizacji wydań w postaci książek tradycyjnych. Grafika użytkowa jest dziedziną dynamiczną i ciągle „młodą”, a przez to rozpoznawaną i opisywaną niejako na gorąco. Zjawiska z nią związane szybko ewoluują, zatem mogą wymagać uzupełnienia. Zaproponowana przeze mnie struktura graficzna została prześlana właśnie pod tym kątem i pozwala na płynne, elastyczne i łatwe uzupełnianie jej o nowe hasła i kategorie.

Metoda, którą posłużyłam się do wyselekcjonowania cennych z mojego punktu widzenia aspektów wiedzy, a finalnie pojedynczych haseł głównych, linkujących się z hasłami uzupełniającymi składała się z kilku etapów pracy. Opracowując zestaw haseł do mojego „podręcznika” wyselekcjonowałam zakres tematów (istotne zjawiska i prądy w ra-

mach projektowania graficznego, np. typografia szwajcarska, polski plakat artystyczny etc.) oraz ważne dla tych zjawisk i prądów postaci. Krótkie teksty opisowe sporządziłam w oparciu o zdyferyfikowane źródła – słowniki, monografie oraz źródła internetowe. Następnie wyłoniłam z zestawu najbardziej znaczące informacje, mające wpływ na historię projektowania graficznego przy jednoczesnym odrzuceniu haseł zbędnych. Zależało mi na tym, aby dyplom stał się kompendium podstawowej wiedzy o designie i pomocą dydaktyczną ułatwiającą przyswajanie elementarnych zagadnień. Prosta, hasłowa formuła miała w założeniu sygnalizować to co ważne i warte uzupełnienia przy pomocy innych dostępnych źródeł dydaktycznych.

Potrzeba zaprojektowania nośnika ułatwiającego przyswajanie hasłowej wiedzy z zakresu grafiki użytkowej zrodziła się z wielu czynników, głównie z obserwacji i wniosków wysnutych podczas prowadzenia zajęć ze studentami młodszych roczników, perspektywy własnych doświadczeń dotyczących edukacji na przestrzeni lat – ze szczególnym uwzględnieniem okresu studiów licencjackich i magisterskich powiązanych ściśle z projektowaniem graficznym i sztukami wizualnymi w ogóle. Wynikiem tych doświadczeń jest przeświadczenie o braku kompleksowo opracowanych kompendiów wiedzy z tej dziedziny. Mam tutaj na myśli opracowanie hasłowe, tworzące zarys historycznych wątków inspirujących do poszerzania proponowanej wiedzy na różne sposoby. Istnieje oczywiście wiele publikacji traktujących o projektowaniu graficznym – jedne są oglądnym opisem pomijającym istotne daty, nazwiska i formacje, drugie zaś kumulują szeroki zakres informacji skoncentrowany w jednym określonym obszarze – np. typografii lub plakatu. Faktem oczywistym jest to, że student powinien czerpać wiedzę ze zróżnicowanej tematycznie literatury dążąc przez to do poszerzania swoich horyzontów w kontekście wykonywanego w przyszłości zawodu, ale dostępność źródeł i zjawisk wymagających uwagi często bywa na tym etapie edukacji problematyczna i przytłaczająca (mam na myśli głównie studentów pierwszych dwóch roczników). Dostępność literatury również jest dość ograniczona, ponieważ grafika użytkowa w Polsce jest tematem poruszonym w publikacjach od dość niedawna. Można powiedzieć, że współczesne czasy są momentem ekspansywnego wzrostu obecności publikacji tego typu na polskim rynku wydawniczym, w porównaniu np. z ubiegłym dziesięcioleciem. Mimo wszystko jest to nadal literatura niedostępna w bibliotekach lub dostępność jest ograniczona do nakładu jednej do dwóch sztuk na placówkę (piszę to poprzez pryzmat własnych zmagających z pozyskiwaniem literatury niezbędnej choćby do napisania pracy licencjackiej). Studenci są więc zmuszeni do zamawiania nowych książek przez Internet lub kupowania ich w księgarniach co wiąże się niestety z obciążeniem dodatkowymi kosztami.

Mnogość wyboru enigmatycznych z punktu widzenia nowicjusza zagadnień i trudności w zdobyciu nośnika wiedzy wymagają zatem determinacji, co bywa zniechęcające i często kończy się rezygnacją lub korzystaniem z półśrodków. Specjalistyczną literaturę cechuje również profesjonalne nazewnictwo i odniesienia do zjawisk z przeszłości lub innych publikacji, co bywa dodatkowym utrudnieniem dla osoby początkującej. Nie sprzyja to również wyłuskiwaniu istotnych haseł, ponieważ uwaga czytelnika jest w du-

zym stopniu rozproszona i skoncentrowana jednocześnie na zrozumieniu tekstu jako całości.

Opracowanie zestawu skompresowanej wiedzy hasłowej ma zasygnalizować odbiorcy to co ważne i istotne. Proste hasła – odnośniki umieszczone na fiszkach pomagają mu również szybko zlokalizować w głowie środowisko i ramy czasowe dotyczącego hasła głównego. Kolor pomaga w segregowaniu komunikatów, a kieszonkowy format pozwala na dowolne układanie i wertowanie zagadnień. Pragnę jeszcze raz podkreślić, że praca ma za zadanie wzmoczenie aktywności w procesie pozyskiwania wiedzy, nie kumuluje kompleksowych opracowań wyczerpujących dany temat. Skłania więc dalej do korzystania z literatury specjalistycznej, ale najpierw naprowadza odbiorcę na odpowiednie zagadnienie, co ułatwia poszukiwania na dany temat nawet jeśli ograniczają się one tylko i wyłącznie do strefy Internetu.

Szczególne znaczenie i wpływ na wybór minimalistycznej formy przy tworzeniu dyplomu miały również moje refleksje na temat szaty graficznej podręczników szkolnych, z którymi miałam styczność w okresie nauczania wczesnoszkolnego, gimnazjalnego i ponadgimnazjalnego. Podczas pracy dokonałam ponownego przeglądu materiałów dydaktycznych oferowanych obecnie przez wydawnictwa oraz dostępne na polskim rynku publikacje ilustrowanych słowników, aby zwiększyć własne pole widzenia na opracowywany temat.

Subiektywne wspomnienie chaosu

Z moich własnych, subiektywnych obserwacji wynika, że chaos panujący we współczesnych polskich podręcznikach szkolnych jest ich elementarnym składnikiem, dominującym często nad „pozostałą” zawartością. O randze synergii obrazu i tekstu w kontekście edukacyjnym warto wspomnieć o pierwszych przychodzących na myśli nośnikach wiedzy jakim są właśnie wspomniane przed chwilą podręczniki. Z przykrością muszę wspomnieć dawne czasy własnej edukacji na szczeblu podstawowym, gimnazjalnym i licealnym, gdzie podręcznik był nie tyle pewnym kompendium wiedzy, co obiektem wywołującym falę frustracji. Edukacja w zakresie designu i grafiki użytkowej w latach 1996-2008 dla mnie praktycznie nie istniała. Jediną formą kontaktu ze sztukami wizualnymi był podręcznik do przedmiotu, który wtedy nosił nazwę „sztuka” i był połączeniem edukacji plastyczno-muzycznej, natomiast w praktyce nie miał z nią nic wspólnego. Większa styczność z obszarem grafiki i historii sztuki zaistniała tak naprawdę dopiero w liceum plastycznym, co również wiązało się z pewnym wszechobecnym chaosem. Opracowywanie tematów na podstawie trudnej, dawnej literatury było problematyczne i skutkowało stratą czasu na doszukiwanie się właściwych informacji metodą prób i błędów (należy zaznaczyć, że trzynastoletnie dziecko rozpoczynające edukację artystyczną w sześcioletniej szkole plastycznej nie posiada biegłości w operowaniu skomplikowaną literaturą). Jedinym przystępnym w formie podręcznikiem kumulującym

ogłędnie wiedzę z zakresu historii sztuki był dwutomowy zestaw publikacji *Sztuka i czas* Barbary Osińskiej. Program edukacyjny nie obejmował jednak zagadnień z dziedziny grafiki użytkowej, przez co powszechnie obce były nam (uczniom szkoły plastycznej) zagadnienia takie jak typografia czy komunikacja wizualna. Pojawiły się później w ramach wyboru specjalizacji, praktycznie pod koniec edukacji średniego szczebla. Nie jest wykluczone, że istotne hasła z tej dziedziny przenikały się z przyswajaną w podręcznikach tematyką główną, ale nie były w żaden sposób zaakcentowane jako znaczące (więc pozostały niewidoczne).

Przykładem podręcznika wykorzystującego hasłową metodę, która w łatwy i przystępny sposób przyspieszyła moje zdobywanie wiedzy z zakresu architektury i historii sztuki były *Style w architekturze* autorstwa Wilfreda Kocha². Publikacja posługuje się indeksem pojęć, wyjaśnieniem ich oraz odniesieniami do cech charakterystycznych opisywanego stylu. Czarnobiałe ilustracje formalnie przypominające rysunek techniczny pozwalają na rozróżnienie elementów architektonicznych, brył i planów danej budowli. Rysunki są w zasadzie potraktowane na równi z tekstem, tworzą z nim doskonały rodzaj synergii, co ułatwia do tej pory przyswajanie wiedzy i poruszanie się po obszernej księdze.

Z czasów szkolnych pamiętam kłopot z percepcją podręczników, zwłaszcza tych do nauki historii i języków obcych. Mam tutaj na myśli trzyczęściową serię *Historia* wydawnictwa Nowa Era 2006. Książka niefunkcjonalna, przesycona zbędnymi obrazami losowo umiejscowionymi na rozkładówkach, kolorowymi ilustracjami, zdjęciami, mapami, ramkami i podpisami do obrazków, które zebrane w jedną całość były dla uczniów dość zniechęcającą mieszanką, a z mojego obecnego punktu widzenia projektanta – katastrofą wizualną. Podręcznik ma za zadanie komunikować wiedzę i ułatwiać jej przyswajanie, a nie utrudniać ten proces. Aby zweryfikować swoje dawne negatywne odczucia i niechęć do tego typu książek postanowiłam przejrzeć prawie fragment oferty dydaktycznej wydawnictw (podręczniki na poziomie edukacji przedszkolnej, wczesnoszkolnej, gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej). Zaobserwowałam brak spójności stylistycznej oraz spójności serii pomiędzy wydaniem pierwszymi a uzupełnionymi i wznowionymi. Chaos panuje wszędzie. Od okładki po kolofon. Mnogość środków wyrazu w obszarze jednej książki i ich przypadkowe rozmieszczenie powoduje, że czytelnik jest zdekondensowany i nie zwraca uwagi na istotne szczegóły. Pomieszczenie stylistyki fotomontażu, fotografii dokumentalnej, ilustracji i nieregularnego układu typograficznego poważnie zagraża edukacyjnej czyli elementarnej zarazem roli, nośnika jaką ma podręcznik.

Podobne zarzuty pojawiają się w stosunku do podręczników językowych wiodących na rynku – nawarstwienie niekonsekwencji kompozycyjnych i stylistycznych prowadzi do rozdrażnienia oka użytkownika, który musi wyłuskiwać priorytetowe elementy z natłoku zdjęć, rysunków i kolorowych podpisów, przez co skupienie się na przyswajaniu słownictwa jest utrudnione.

2 Koch W.: *Style w architekturze*, Warszawa 2005

Na uwagę pod względem spójności i charakterystycznego stylu powielanego od lat zasługuje seria *der, die, das* do nauki języka niemieckiego – do tej pory wspominana przeze mnie jako przystępne źródło wiedzy. Książki cechowała oryginalna szata graficzna opierająca się na zaawansowanych, bardzo kolorowych rysunkach niezmieszanych z elementami fotografii i innymi zbędnymi składnikami. Dobór środków był zapewne celowy, ponieważ książki były przeznaczone dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Podręczniki zawierały też charakterystyczny sposób narracji, miały również coś na kształt fabuły – ich głównymi bohaterami były zawsze te same postacie – dialogi tematyczne odbywały się pomiędzy dwójką chłopców, Tomkiem i Ulim, natomiast wątki specjalne i trudne zagadnienia uzupełnione zostały ilustracjami komisarza Spurnase (postać detektywa). W późniejszych wydaniach (*der, die, das neu*) do stałego inwentarza postaci dołączył Miś Teodor. Podręczniki do tej pory są spójnie wizualnie, chociaż stylistyka na przestrzeni ostatnich piętnastu lat mocno uległa zmianie (przejście od ilustracji do typografii). Winieta także pozostała praktycznie ta sama – opatrzone ją jedynie dopiskiem „neu” w kolejnych wydaniach ukazujących się mniej więcej od roku 2000.

Podręczniki szkolne to wbrew pozorom publikacje pozycjonujące się na rynku wydawniczym dość wysoko jeśli chodzi o przedział cenowy, który jest niestety kompletnie nieadekwatny to zawartości i długości życia tego typu książki (zmiany w reformie edukacji i programie nauczania powodują ciągłe korygowanie wytycznych programowych, przez co podręczniki szybko stają się nieaktualne lub są zastępowane nowymi, podobnymi i uznawanymi przez władze szkolnictwa za lepsze w stosunku do swoich, w tym momencie bezużytecznych poprzedników). Przy takim tempie zmian preferowane byłoby usprawnienie techniczne produkcji takich książek, ułatwienie powielania dostępnych wzorów lub drukowanie książek ograniczonych formalnie i sprzedawanie ich w niższych cenach zamiast fundowania rodzicom niefunkcjonalnego przerostu formy nad treścią w wygórowanych cenach. Nie sposób pominąć tutaj również naganny w pełni redizajn *Naszego elementarza* – pomimo drastycznych, generowanych niemalże losowo kompozycji rozkładówek, przypadkowych ilustracji wymieszanych ze źle wyszparowanymi fotografiami na szacunek zasługuje mimo wszystko dostępność materiału w wersji do druku oraz do wyświetlania na ekranie.

Cały wywód odnośnie nietrafionych formalnie zabiegów w podręcznikach szkolnych sprowadza się w kontekście mojej pracy artystycznej do złego zastosowania synergii obrazu i tekstu oraz zastanowienia się nad tym, do czego takie działania mogą prowadzić. Minimalistyczna koncepcja fiszek ma na celu wyzbycie się chaosu oraz zbędnych elementów. Ma przyciągać wzrok użytkowników, a nie zniechęcać ich do dalszej edukacji. Ma uświadamiać im również, że w projektowaniu mniej znaczy więcej, i że pewne wzorce do których przywykliśmy kiedyś, niekoniecznie są trafne i godne powielania. Uważam również, że nośnik edukujący młodych projektantów w obszarze zagadnień graficznych powinien sam w sobie reprezentować odpowiednie, lub o ile jest to możliwe – innowacyjne formalnie i koncepcyjnie podejście do tematu. W ramach podsumowania pragnę dodać jeszcze, że zaobserwowanie obniżonego poziomu wiedzy na średnim etapie kształcenia jest jednoznaczne z faktem, że studenci pierwszy lat studiów

powinni zostać doksztaleni w zakresie tematyki obejmującej grafikę użytkową choćby na płaszczyźnie haseł inspirujących do dalszej nauki. Nie jest to już w tym momencie tylko i wyłącznie subiektywne odczucie dokonane na bazie doświadczeń związanych z własną edukacją, ale też wniosek płynący ze spostrzeżeń pojawiających się w trakcie prowadzenia i współprowadzenia zajęć ze studentami.

Edukacja (z) obrazem. Przykłady.

Projektując *Nielinearną historię grafiki użytkowej XX wieku* pozwoliłam sobie również na przegląd dostępnych na polskim rynku pozycji wydawniczych wykorzystujących obraz i formę jako równoważne z tekstem elementy składowe. Przykłady opisałam kolejno: zaczynając od dziecięcej grupy wiekowej, następnie przedstawiając ogólne przykłady działania takiego połączenia.

Na uwagę według mnie zasługuje *Elementarz* Mariana Falskiego wydawany nieprzerwanie od stu lat. Cechowało go nowatorskie jak tam tamte czasy podejście (pierwsze wydanie *Elementarza* ukazało się w 1910 roku i nosiło tytuł *Nauka czytania i pisanie dla dzieci*) oraz zrewolucjonizowało sposób myślenia o książkach dedykowanych dzieciom. Ukazanie się publikacji było więc z tych względów znaczące dla historii polskiej edukacji. Autor opracował też różne warianty czytanki dostosowane do wyodrębnionych grup społecznych takich jak lementarz dla analfabetów i żołnierzy poborowych (*Elementarz powiastkowy* – wydania z 1920 roku), elementarz przesiąknięty ideologią komunizmu o normach programowych odpowiadających ówczesnemu systemowi (1949), *Elementarz dla szkół wiejskich* (1945), kolejne przedruki książki miały miejsce w latach 1957 – wydanie uzupełnione o nowe słownictwo i wiersze znanych twórców takich jak Julian Tuwim, następnie w 1971, 1957, 1974. Autorami ilustracji byli Jan Rembowski (wydania do roku 1974) i Janusz Grabiański – wersje aktualizowane i drukowane od połowy lat 70-tych XX wieku. Grupą docelową dla której autor zadedykował swój podręcznik były dzieci w wieku wczesnoszkolnym. *Elementarz* stanowi wzorzec edukacji tekstem i obrazem, z którego korzysta aktualnie większość polskich wydawnictw. Lata 90-te XX wieku były szczególnie obfite w książki dydaktyczne konstruowane na bazie pomysłów Falskiego – mam tutaj na myśli głównie zabiegi formalne, komponowanie stron, nierozzerwalne stosowanie połączenia ilustracji i tekstu w czytankach oraz zabawach uczących dziecko pisowni wyrazów oraz ułatwiające mu poznawanie liter polskiego alfabetu. Współcześnie *Elementarz* doczekał się już XXXI wydania (biorąc pod uwagę to z 2016 roku), liczy 160 stron, jest wydawany w formacie B4 w twardej oprawie jako historyczna pozycja książkowa wydawnictwa WSiP (Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne), które posiada prawo do sprzedaży publikacji od 1945 roku³. Strona internetowa oficyny informuje nas również o fakcie, iż jest to najdłużej funkcjonujący elementarz na świecie. Pisząc o tak dosadnym zastosowaniu synergii obrazu i tekstu pozwolę sobie na krótki

3 www.wsip.pl/oferta/cykle/wychowanie-przedszkolne/5-6-latki/elementarz-mariana-falskiego/

opis rozwiązań formalnych zastosowanych w czytance Falskiego. Struktura wewnętrzna opiera się na części edukacyjno-poznawczej, która przedstawia dziecku kolejne litery alfabetu, podział słów na głoski oraz wykorzystanie nowo przyswojonej wiedzy w praktyce, czyli zastosowanie wyrazów w prosto sformułowanych dla tej grupy wiekowej tekstach. Strony w dawnych wydaniach elementarza (takich jak ten, o który opiera się poniższa analiza – Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych – obecnie WSiP, 1945) zakomponowane są tak, że to typografia odgrywa dominującą rolę względem niezbędnych ilustracji będących uzupełnieniem treści lub zastępujących treść w wybranych wersach. Krój pisma jest adekwatnie dopasowany do docelowej grupy odbiorców, czyli do dzieci – teksty złożone zostały pisanką naśladującą „charakter” pisma siedmiolatka – o ile na tym etapie edukacji można mówić w ogóle o charakterze pisma (charakter rozumiem jako ukształtowany styl lub sposób pisania, nie zaś pierwsze kroki stawiane w ramach opanowania tej czynności). Strony komponowane są w układzie osiowym, symetrycznym; pojawiają się też takie przedstawiające dużą ilustrację rozciągniętą na całą powierzchnię strony. W dolnych partiach poziomo zorientowanych rozkładówek usytuowane zostały prezentacje poszczególnych wielkich i małych liter alfabetu czy dzielenie ich na głoski (obszar ten jest delikatnie zaakcentowany poprzez zastosowanie separatora w postaci linii oddzielającej reguły od tekstu – to działanie zwiększa czytelność istotnych dla dziecka informacji). Książeczka w sposób przemyślany operuje gradacją wielkości stopnia typografii – na początku litery są duże, później pomniejszają się zgodnie z założeniem przyswajania stopniowo wiedzy, następnie pisanka zestawiona jest z tzw. tekstem drukowanym występującym w książkach – elementarz zawiera stronę z porównaniem dwóch fragmentów tekstu. Kolejną i ostatnią częścią jest zbiór wierszyków i czytanek złożonych jednym i drugim stylem pisma – aby dziecko miało porównanie co do wyglądu liter i osiągnęło biegłość zarówno w czytaniu tekstów drukowanych jak i opanowało pisownię (tutaj warto wspomnieć o tym jak poukładane są strony – zdarza się że jedna rozkładówka zawiera zarówno czytankę złamaną pisanką i równolegle umieszczony fragment tekstu drukowanego, co może wykazywać pewną analogię do doświadczeń z historycznym podręcznikiem Jana Amosa Komenskigo opisywanym w pierwszej części pracy). Prezentowany historyczny przykład elementarza jest bezpłatnym monochromatycznym egzemplarzem przeznaczonym na potrzeby edukacji w szkołach wiejskich⁴.

Współczesne wydanie książki wykorzystuje podobne rozwiązania jeśli chodzi o zasób typograficzny i połączenie nauczających wartości obrazu i tekstu. Kompozycja bazuje na podziale stron na mniejsze sektory będące polem do umieszczania zagadek obrazkowych i podstaw gramatycznych. Dolne partie stron w dalszym ciągu przeznaczone są na objaśnianie reguł, rozróżnianie znaków alfabetu oraz istotnych elementów mających na celu skoncentrowanie uwagi dziecka. Kwestią oczywistą jest to, że publikacja przeszła wiele metamorfoz od czasu powstania pierwowzorów, została też uzupełniona merytorycznie, ilustracje nabrały koloru a całość jako nośnik zgodnie z duchem czasu odpo-

4 Falski M.: *Elementarz dla szkół wiejskich*, Bydgoszcz 1945



rys. 13.



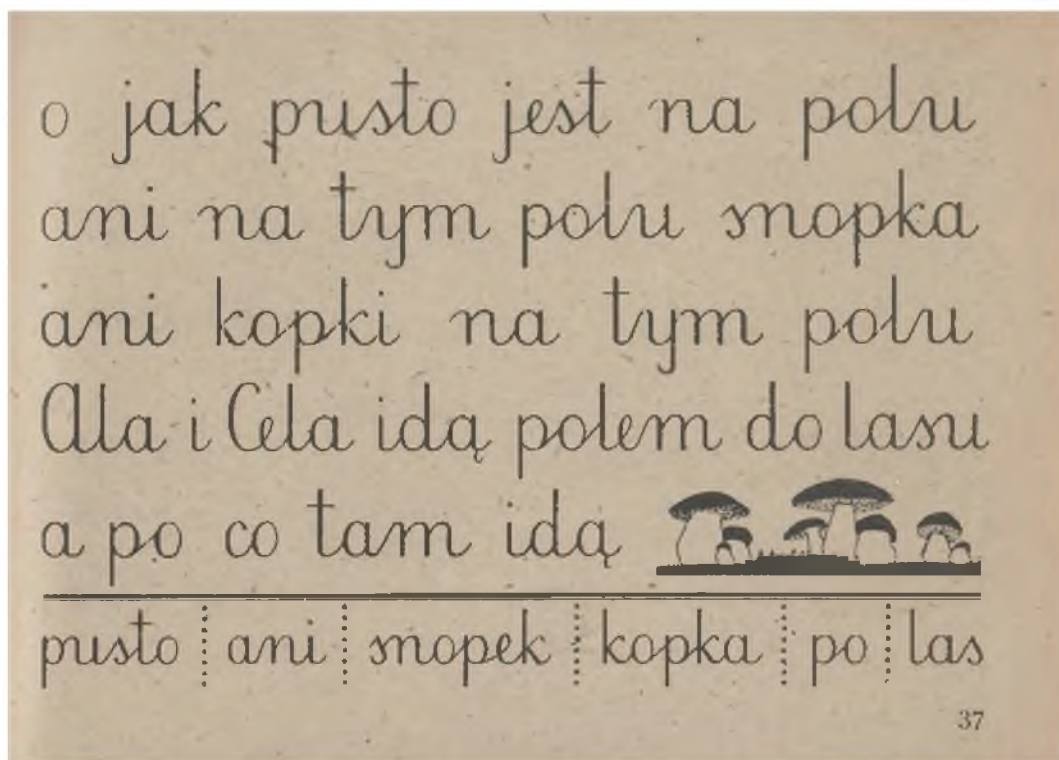
rys. 14.



rys. 15.



rys. 13-16. Strony Elementarza dla szkół wiejskich z 1945 roku, Marian Falski



rys. 17.



rys. 18.

W nocy była odwilż.
Z całego bałwanka
została tylko kałuża.
Helenka aż zapła-
kała. Tak jej żal bał-
wanka.

W nocy była odwilż.
Z całego bałwanka
została tylko kałuża.
Helenka aż zapła-
kała. Tak jej żal bał-
wanka.

A A B C D E E F G H I J K L
A A B C D E E F G H I J K L
Ł M N O Ó P R S T U W Y Z Ż
Ł M N O Ó P R S T U W Y Z Ż

rys. 19.



Janek, Staś i Antoś bawią się w konie.
Janek ma bat w rękę. Janek jest woźnicą.
Staś jest koniem. A mały Antoś żrebakiem.
Koń jest źle okuty. — Wio do kuźni — koniku.
Stuk, puk! W kuźni kowal kuje konika.
A mały żrebak też swoją nóżkę nadstawia.

woźnica : żrebak : kuźnia : koń

rys. 17-20. Strony Elementarza dla szkół wiejskich z 1945 roku, Marian Falski

wiada funkcjonującym współczesnym standardom, zawiera między innymi wskazówki nauki pisania w układzie liniowym stosowanym w propagowanych w Polskich szkołach zeszytach do języka polskiego (tzw. „zeszyt w linie”).

Kolejnym przykładem sprytnego wykorzystania edukacji przy pomocy obrazu opatrzonego tekstem jest *Międzynarodowy Słownik Mowy Zwierząt* autorstwa Lily Prap dedykowany młodszym dzieciom. Książeczkę cechuje oryginalny pomysł na przedstawienie dziecku odgłosów wydawanych przez zwierzęta w różnych językach – książeczka ma charakter raczej zabawnej anegdoty niż nośnika przekazującego konkretną wiedzę, mimo to zasługuje na uwagę i mieści się w opisywanych założeniach dotyczącego tego rodzaju synergii ilustracji i tekstów umieszczonych w komiksowych dymkach.

Synergia obrazu i tekstu jest bardzo widoczna na polskim rynku wydawniczym skierowanym do dzieci na przestrzeni ostatnich kilku lat. Pojawia się sporo publikacji traktujących o przyswajaniu kolorów, liter, cyfr, poznawaniu szeroko rozumianego świata – roślin, zwierząt, dziedzin życia, powszechnie wykonywanych zawodów, środowisk kulturowych, tradycji świątecznych czy wydarzeń historycznych. Dokonując opracowania przemyślanych formalnie działań projektowych w kontekście edukacji dzieci zwróciłam szczególną uwagę na parę projektów cechujących się spójnością w obrębie książki oraz pomysłem na pobudzenie aktywności młodszych odbiorców przy pomocy atrakcyjnych środków wyrazu. Na szacunek pod względem konsekwencji zastosowanej stylistyki zasługuje według mnie seria książeczek edukacyjnych autorstwa Aleksandry i Daniela Mizielińskich z Hipopotam Studio, oferowanych przez wydawnictwo Dwie Siostry i obejmuje zróżnicowane formatem publikacje przeznaczone dla młodszych i starszych dzieci. Celem projektów jest wspomaganie przyswajania przez dzieci wiedzy w obszarze poznawania liter (*Mam oko na literę*), cyfr (*Mam oko na cyfry*), zjawisk przyrodniczych (*Podwodnik*, *Podziemnik*), zagadnień geograficznych (*Książka Mapy* będąca zbiorem pięknie ilustrowanych map, obfitych w szczegóły i kolory, poszczególne kontynenty, a także obszar Polski opatrzonej jest informacjami tekstowymi spójnie scalającymi się z precyzyjną ilustracyjną płaszczyzną przyjazną dla oka dziecka). Zabiegi koncepcyjne nie należą do skomplikowanych – zadania opierają się np. na odnalezieniu na rozkładówce danej liczby podobnych rzeczy lub zastosowanie tej samej zasady przy nauce alfabetu – gdzie dziecko rozpoznaje i nazywa poszczególne zjawiska rozpoczynające się na tą samą literę. Seria map jak można intuicyjnie stwierdzić jest przeznaczona dla dzieci stosunkowo starszych niż grupa „maluchów” opanowująca podstawy zasad pisowni i rozróżniania obiektów. Mapy zawierają mimo wszystko zaawansowaną wiedzę geograficzną skoncentrowaną wokół występowania na danym kontynencie charakterystycznej mu fauny, flory, zjawisk gospodarczych czy ekonomicznych. Całość zamyka się w dopracowanej pod względem detalu przyjaznej, kolorowej formie. Stylistyka map zaprojektowanych i zilustrowanych przez Mizielińskich zachwyca swoim kunsztem również projektantów.

Trzymając się mocno ilustracyjnej tendencji w kontekście edukacji dzieci warto zwrócić też uwagę na serię „Niemap” wybranych miast Polski zaprojektowanych przez Studio Ładne Halo na potrzeby projektu zainicjowanego przez Małgorzatę Żmijską i Joannę Studzińską koncentrującego się na przybliżeniu dzieciom interesujących miejsc, zagadnień kulinarnych czy gwary miast biorących udział w projekcie (Niemap Łodzi była pierwszym opracowaniem graficznym, które zapoczątkowała tę serię; Wrocławia, Lublina, Poznania). Zachowana została ciągłość stylistyczna i typograficzna (okładki złamano fontem *Miasto* zaprojektowanym specjalnie na potrzeby pierwszego z cyklu projektu dotyczącego miasta Łódź). Forma niemapy jest synergią dominującego obrazu uzupełnionego tekstem, zawiera też rebusy i miejsca dla ingerencji dziecka).

Współdziałanie grafiki (rozumianej również jako posługiwanie się kolorem, formą, formatem) i słowa pisanego widocznie jest również w publikacjach wydawnictwa Karakter. Oferowane przez nie pozycje książkowe są przykładami rzetelności w zakresie typografii i doborze środków. Wydawnictwo to pozycjonuje się wysoko w porównaniu do pozostałych jeśli za kryterium oceny przyjmiemy kunszt minimalistycznej formy i zabiegi wykorzystane w projektach tych książek. Trafionego formalnie wydania doczekała się między innymi książka Dejana Sudjika *Język rzeczy*, która jest według mnie lepiej opracowana graficznie od zagranicznego pierwowzoru, ponieważ sprytnie odpowiada na zadany temat poruszany przez autora – kolor okładki, skrzydełka z objaśnieniami, dobór papieru oraz komentarz uzupełniający sprawiają, że książka jest interesująca dla czytelników również jako obiekt. Nieprzesadzona minimalistyczna forma zwiększa siłę swojego oddziaływania. Jest też źródłem wyrazu zwiastującego zawartość lektury. Nie tylko forma publikacji tego wydawnictwa okazała się inspirująca z punktu poszukiwań synerгии między obrazem a tekstem w polskim współczesnym projektowaniu. Problem dominacji atrakcyjnego obrazu nad komunikatem tekstowym porusza Olga Drenda, autorka książki *Duchologia polska. Rzeczy i ludzie w latach transformacji*⁵. Rodział pod tytułem *Reklama z dziewczyną dodaje prestiżu i elegancji* prezentuje szereg zjawisk zachodzących w polskiej reklamie lat 80-tych i 90-tych XX wieku wykazujących zmiany w tendencjach wizualnych dopasowywanych do potrzeb rynku komercyjnego tamtych czasów. Autorka wymienia spoty reklamowe powstające w połowie dekady lat 80-tych, by za ich pomocą podkreślić ogrom zachodzących przekształceń w szacie graficznej polskiej reklamy, gdzie obraz zaczął stawać się ważniejszym elementem niż tekst lub cały kontekst przedstawienia. Rozumienie obrazu przez pryzmat wywodów autorki świadczy o jego mocy sprawczej – z rodziału o kobiecie dodającej prestiżu wynika jednoznacznie, że obraz zwycięża przesłania i zmienia wartość.

Olga Drenda pisze między innymi o pojawieniu się języka promocji, który przyczynił się do porzucenia stosowanego dotychczas informacyjnego charakteru polskiej reklamy. Podkreśla również trendy takie jak fascynacja zachodem oraz pojawianie się nazw

5 Drenda O.: *Duchologia polska*, Kraków 2016

produktów powstających w oparciu o zapożyczenia z języka angielskiego⁶ i adaptacje zachodnich sloganów reklamowych (tutaj jako przykład podaje proszek Persil). Sama nazwa rozdziału jest cytatem z katowickiego tygodnika „Panorama” z 1990 roku, które zachęca do korzystania z usług modelek w celu zwiększenia atrakcyjności szaty graficznej w reklamie produktu (odnosząc się bezpośrednio do tego trendu wymienia ilustracje, gdzie głównym motywem zdaje się być rozebrana kobieta w towarzystwie koparki lub kostki mydła). Owa postać występująca w aranżacji z reklamowanym produktem weszła do kanonu projektowania reklam i kalendarzy na długie lata. Z własnych obserwacji przytoczyć mogę między innymi przykłady reklam prasowych zamieszczanych w czasopiśmie *Cztery Kąty* (wydania z lat 90tych), gdzie reklamowanym obiektem jest kabina prysznicowa, panele podłogowe, system instalacji kominkowych lub wiertarka ukazana w asyście postaci kobiecej owiniętej w ręcznik lub ubranej w suknię wieczorową.

Drenda zwraca szczególną uwagę na przewartościowanie roli plakatu polskiego „z galleryjnego, artystycznego na język billboardu”. Opisuje również trudności polskich grafików i plakacistów w zaadaptowaniu się do nowopowstałych realiów bazujących na cyfrowej obróbce obrazu, pojawieniu się pierwszej wersji Photoshopa w 1987 roku oraz zmian, które zaszły w myśleniu o plakacie i jego dotychczasowej funkcji⁷. Plakat przekształcił się z malarskiej płynnej formy w krzykliwy, bijący po oczach komunikat reklamowy, co stało się problematyczne dla twórców wyznających jeszcze dawne wartości. W tym akapicie warto wspomnieć również o zagadnieniu malarskości w plakacie polskim stojącym w tym momencie w opozycji do komunikatu – dyskusja wokół plakatu polskiego naznaczona jest sporem: malarsko potraktowana metafora (nie zawsze jasna) czy czysty komunikat, który w ujęciu posługiwania się tezą o współoddziaływaniu na siebie obrazu i tekstu jako siły przekazu informacji jest jednak kwestią priorytetową. Ten wywód oczywiście nie deprecjonuje w żaden sposób dokonań Polskiej Szkoły Plakatu, jest jedynie odniesieniem w kontekście poszukiwań przykładów świadczących o sile komunikatu wyrażonego obrazem i tekstem w historii polskiego projektowania. Warto zaznaczyć tutaj, że dorobek polskich plakacistów zdominował inne nie mniej wybitne działania z zakresu rodzimej grafiki użytkowej takie jak projekty znaków graficznych Karola Śliwki, prace duetu Duszek Zbrożek⁸ (opracowanie graficzne identyfikacji wizualnej linii lotniczych Lot), powstanie polskiego pisma drogowego czy minimalistyczne, typograficzno-geometryczne i śmiałe w kolorze plakaty Bogusława Balickiego i Stanisława Łabęckiego. Plakat polski jako jedyne zjawisko rodzimego pochodzenia osiągnęło tak znaczący sukces na arenie międzynarodowej i tym samym przyćmiło inne znamienne przykłady powstałe na przestrzeni lat swojej świetności. Krzysztof Lenk – autorytet w zakresie współczesnego projektowania graficznego krytycznie wypowiada się na temat teraźniejszości i przyszłości polskiego designu – jego uwagi na temat archaicznego sposobu nauczania z zakresu tej dziedziny w Polsce oraz kultowego traktowania

6 tamże, s. 169

7 tamże, s. 180

8 Szydłowska A., Misiak M.: *PanEuropa Hel Kometa*, Poznań 2016

dziedzictwa Polskiej Szkoły Plakatu świadczą o sposobie myślenia, który zamyka oczy na obecne potrzeby:

Z różnych powodów plakat zajął w Polsce pozycję bardziej eksponowaną niż w jakimkolwiek innym kraju. Stało się to kosztem innych dziedzin komunikacji wizualnej, zepchniętych do drugiego rzędu i pozbawionych społecznego znaczenia. Co gorsza, ta dominująca pozycja plakatu została utrwalona w strukturach i etosie szkolnictwa artystycznego. Pojmowanie projektowania graficznego jako projektowania autorskiego plakatu odcięło nas na dziesiątki lat od doświadczeń współczesnego szkolnictwa na świecie. (...) W dzisiejszej Polsce plakat został odstawiony na bocznicę i tam już zostanie. Zepchnęły go tam nowe media, do spółki z przemysłem reklamy, który praktycznie przestał go używać. Plakat w tradycyjnej formie będzie jeszcze trwał jako pamiątkarska dyscyplina kolekcjonerów i marszandów, często zamkniętych w getcie i zaślepionych w samouwielbieniu. Tak stało się w wielu krajach i tak będzie w Polsce⁹.

9 <http://www.2plus3d.pl/artykuly/myslance-plakaty-pluta>

Zakończenie

Projektant grafik – architekt informacji – Erik Spiekermann

Na koniec pragnę podkreślić jeszcze raz współczesną świadomość wagi komunikacji wizualnej, która wybiła się na niepodległość jako osobna dziedzina w XX wieku. Orędownicy tej dziedziny tacy jak Eric Spiekermann zaznaczali w swoich wypowiedziach nadrzędną wartość komunikatu w ujęciu grafiki użytkowej, podkreślając przez to jej funkcjonalny z założenia charakter. Podczas projektowania *Nelinearnej historii grafiki użytkowej XX wieku* korzystałam z wielu kompendiów wiedzy takich jak publikacje dotyczące filozofii, semiotyki, opracowania historyczne, podręczniki do historii sztuki i specjalistyczna literatura z zakresu projektowania graficznego, przypominając sobie za każdym razem argumenty potwierdzające tezę o synergii obrazu i tekstu, jako dopełniających się czynnikach umożliwiających i ułatwiających komunikowanie się oraz przyswajanie wiedzy. Projekt stworzony w ramach dyplomu doktoranckiego także jest z założenia funkcjonalny i przeznaczony do celów dydaktycznych. Formalnie zainspirowany również istniejącymi materiałami pomagającymi przyswajanie informacji – mam tutaj na myśli znane wszystkim fiszki do nauki języków obcych, grę Memory, obrazkowe gry karciane lub serię typograficznych kart *Typoquiz. Das spiel fur Ein – und Aufsteiger* autorstwa Susanne Lechner, która zawiera zagadki dotyczące typografii: budowy liter, zasad składu tekstu itp. *Nelinearna historia grafiki użytkowej XX wieku* jest wyjątkowo przystępna w formie, a informacje są podane użytkownikowi wprost. Otwarta forma projektu pozwala na dodawanie do zestawu dodatkowych haseł, natomiast te już powstałe dotyczą najważniejszych i podstawowych z punktu widzenia studenta zagadnień. Mam szczerą nadzieję, że zarówno sam projekt, jak i pisemna praca doktorska przyczynią się do ułatwienia przyswajania wiedzy studentom.

Bibliografia

- Aicher O.: *Świat jako projekt*, Wrocław 2016
- Arnheim R.: *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka*, Warszawa 1978
- Arnheim R.: *Myslenie wzrokowe*, Warszawa 2002
- Barthes R.: *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, Warszawa 1996.
- Białostocki J.: *Sztuka cenniejsza niż złoto*, Warszawa 2004
- Dębowski P., Mrowczyk J.: *Widzieć / Wiedzieć*, Kraków 2011
- Drenda O.: *Duchologia polska*, Kraków 2016
- Eco U.: *Pejzaż Semiotyczny*, Warszawa 1972
- Eco U.: *Nieobecna struktura*, Warszawa 1996
- Evamy M.: *Logo. Przewodnik dla projektantów*, Warszawa 2008
- Falski M.: *Elementarz dla szkół wiejskich*, Bydgoszcz 1945
- Fijałkowski A.: *Orbis pictus – Świat malowany Jana Amosa Komenskiego / Orbis pictus – Die Welt in Bildern des Johann Amos Comenius*, Warszawa 2008
- Franchi F.: *Designing News*, Berlin 2013
- Frutiger A.: *Człowiek i jego znaki*, Kraków 2010
- González E.: *Projektowanie ikon i piktogramów*, Kraków, 2016
- Hartman F.: *Visualizing Social Facts: Otto Neurath's ISOTYPE Project*, 2007
- Hochuli J.: *Detal w typografii*, Kraków 2009
- Horn R.E.: *Information Design: Emergence of a New Profession*.
- Houston K.: *Książka*, Kraków 2017
- Knapieńki R.: *Egzegeza biblijna w sztuce – słowo obrazem się staje*, Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II, Lublin 2004
- Koch W.: *Style w architekturze*, Warszawa 2005
- Komensky J. A.: *Orbis Sensualium Pictus*, Norymberga 1658
- Kopaliński W.: *Słownik wyrazów obcych*, Warszawa 1983
- Kukielkowska-Rogozinińska K.: *Naukowiec czy artysta? Polskie interpretacje poglądów Marshalla McLuhana* [w:] *Kultura popularna*, nr 3
- Lenk K.: *Krótkie teksty o sztuce projektowania*, Gdańsk 2011
- Loska K.: *Dziedzictwo McLuhana między nowoczesnością a ponowoczesnością*, Kraków 2001
- Łomny Z.: *Humanizm i uniwersalizm – współczesne klucze do dziedzictwa Komeńskiego* [w:] *Jan Amos Komenski prekursor uniwersalizmu*, praca zbiorowa pod red. Z. Jasińskiego i F. A. Marka, WSP im. Powstańców Śląskich w Opolu, Opole-Ołomuniec 1992
- McLuhan E., Zingrone F.: *McLuhan – wybór tekstów*, Poznań 2001
- McLuhan M.: *Understanding Media*, New York 1964
- Mizielińska A., Mizieliński D.: *Mam oko na literę*, Warszawa 2012
- Müller-Brockmann J.: *Grid systems in Graphic Design*, Berlin 1995
- Müller J., Wiedemann J.: *Logo Modernism*, Taschen, Kolonia 2015
- Neurath O.: *From Hieroglyphics to ISOTYPE*, Londyn 1946
- Neurath O.: *International Picture Language*, Londyn 1980
- Neurath O., H. Carnap H. R.: *Wissenschaftliche Weltauffassung – der Wiener Kreis*, New York 1996
- Neurath O.: *Modern Man in The Making*, New York 1939

Osińska B.: *Sztuka i czas: od klasycyzmu do współczesności*, 2005
Osińska B.: *Sztuka i czas: od prehistorii do średniowiecza*, 2005
Pelc J.: *Wstęp do semiotyki*, Warszawa 1982
Pettersson R.: *Information Design. An Introduction*. Amsterdam / Philadelphia
Piotrowski T.: *Zrozumieć Leksykografię*, Warszawa 2001
Poprzęcka M.: *Inne obrazy. Oko, widzenie, sztuka. Od Albertiego do Duchampa*, Gdańsk 2008
Porębski M.: *Dzieje sztuki w zarysie, tom. 1. Od paleolitu po wiek średnie*, Warszawa 1988
Porębski M.: *Dzieje sztuki w zarysie, tom 2. Od wieków średnich do końca XVIII wieku*, Warszawa 1988
Porębski M.: *Ikonosfera*, Warszawa 1972.
Rand P.: *Dobre wzornictwo znaczy dobra reputacja*, [w:] *Widzieć / Wiedzieć*, (red.:)
P. Dębowski, J. Mrowczyk, Kraków 2011
Repuch E.: *Projektowanie książki orientalnej według Leona Urbańskiego*, Wrocław 2011
Rypson P.: *Nie gęsi*, Kraków 2017
Sigmunt M.: *Instrukcja o znakach i sygnałach drogowych*
Sokołowski M. (red.): *Definiowanie McLuhana. Media a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, Olsztyn 2006
Spence I.: *William Playfair and the Psychology of Graphs*, Toronto University
Sudjic D.: *B jak Bauhaus*, Kraków 2014
Sudjic D.: *Język rzeczy*, Kraków 2013
Sunderland J.: *Estetyka i sztuka fotografii*, Warszawa 1979
Szydłowska A.: *Misiak M., Paneuropa Hel Kometa*, Poznań 2016
Tatarkiewicz W.: *Historia filozofii, Filozofia nowożytna do roku 1830*, t. 2, wyd. PWN, Warszawa 2005
Tatarkiewicz W.: *Historia filozofii*, Warszawa 2005
Tatarkiewicz W.: *O filozofii i sztuce*, Warszawa 1986
Tchichold J.: *Nowa Typografia*, Łódź 2011
Willberg H. P., Forssman F.: *Pierwsza pomoc w typografii*, Gdańsk 2008

Strony internetowe

<http://www.kesselskramer.com>
<http://www.standardsmanual.com>
<http://www.2plus3d.pl>
<http://www.fontshop.com>
<http://www.2plus3d.pl/artykuly/myslance-plakaty-pluta>
<https://totalidentity.com/>
<http://www.culture.pl>
<http://www.pcworld.pl>
<https://www.facsimilefinder.com>
http://techsty.art.pl/?page_id=15
<https://www.wsip.pl/oferta/cykle/wychowanie-przedszkolne/5-6-latki/elementarz-mariana-falskiego/>
<https://www.wsip.pl/>

<http://www.nowaera.pl/>

<https://ksiegarnia.pwn.pl>

<http://www.iwp.com.pl/>

<http://en.metadesign.com/>

<http://studiodumbar.com/>

<http://www.hipopotamstudio.pl/>

<http://niezlasztuka.net/o-sztuce/waldemar-swierzy-kolor-i-ekspresja-w-plakatach-filmowych/>

http://www.poster.pl/pl/artysci_plakaty.html

Nielinearna historia grafiki użytkowej XX wieku

Wybrane przykłady

International Typographic Style

(Styl szwajcarski)

Projektowanie w Szwajcarii

Grid Systems in Graphic Design | publikacja
International Typographic Style | styl szwajcarski
Helvetica | font bezszeryfowy
Univers | font bezszeryfowy
Adrian Frutiger | projektowanie w Szwajcarii
Frutiger | font bezszeryfowy
Człowiek i jego znaki | publikacja
Jan Tschichold
Josef Müller-Brockman
Emil Ruder
Richard Paul Lohse
Armin Hofmann
Max Bill
Jost Hochuli

Magdalena Strączyńska

Uniwersytet Śląski w Katowicach
Wydział Artystyczny
Instytut Sztuki w Cieszynie

Grid Systems in Graphic Design



Publikacja zawierająca zbiór zasad i przykłady projektowania na siatce w oparciu o matematyczne proporcje. Szwajcaria → 1996.

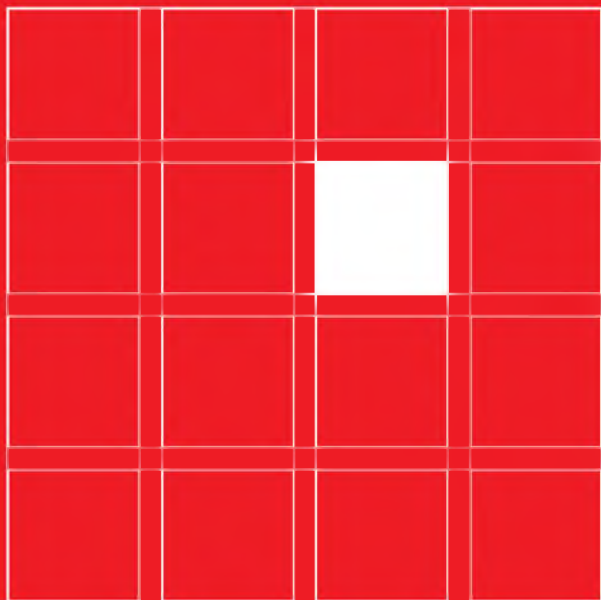
International Typographic Style
Styl szwajcarski | Josef Müller-Brockmann

International Typographic Style



Styl szwajcarski – funkcjonalizm, pisma bezszeryfowe, projektowanie na siatce (grid), Szwajcaria → początek lata 50-te XX w

Max Bill → Karl Gerstner | Emil Ruder
Josef Müller-Brockmann | Helvetica | Univers



SWISS +

Helvetica

Font bezszeryfowy



Bezszerifowy, jednoelementowy kroj pisma;
autorzy: Max Medinger, Edouard Hoffman.
Szwajcaria → 1957.

Max Medinger | Edouard Hoffman
Jednoelementowe kroje pisma | Styl szwajcarski



Karl Gerstner



Szwajcarski projektant, typograf. Autor znaków,
plakatów; krój pisma *Gerstner® Original BQ*.
Styl szwajcarski → od lat 40-tych XX w.

Styl szwajcarski | Josef Müller-Brockmann
Capital Magazine | Emil Ruder | Helvetica | Grid



Univers

Font bezszeryfowy



Bezszerifowy, jednoelementowy kroj pisma
autorstwa Adriana Frutigera.
Styl szwajcarski → 1954.

Adrian Frutiger → *Akzidenz Grotesk* (1896)
Styl szwajcarski, jednoelementowe kroje pisma

univers

Adrian Frutiger



Szwajcarski typograf, grafik, autor publikacji
z zakresu typografii i semiografii.
Szwajcaria → od lat 50-tych XX w.

Fonty: *Egyptienne, Univers, Serifa, Frutiger*
***Człowiek i jego znaki* – publikacja**



Frutiger

Font bezszeryfowy



Font bezszeryfowy zaprojektowany przez szwajcarskiego typografa i grafika Adriana Frutigera. Szwajcaria → 1968–1975.

Adrian Frutiger | Styl szawajcarki | Lotnisko im. Charles'a de Gaulle'a | *Agencja Deberny & Peignot*

*ga
Ay

Człowiek i jego znaki

Publikacja



Kompendium wiedzy na temat formy, znaczenia znaku graficznego i genezy pism różnych kultur. Autor publikacji: Adrian Frutiger.

Adrian Frutiger | Semiotyka | *Univers* | *Frutiger* | Projektowanie znaku | Historia pisma

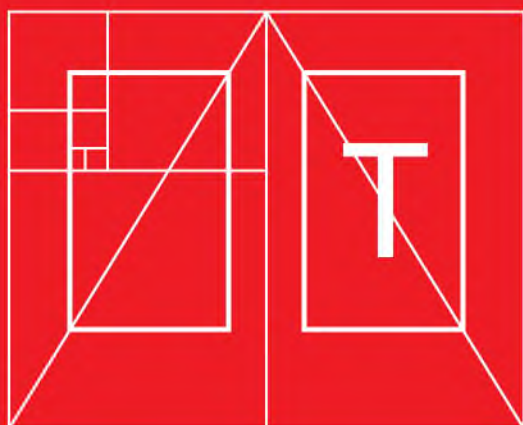


Jan Tschichold



Niemiecki projektant i typograf, autor krojów pisma, książek, autorytet w dziedzinie typografii. Szwajcaria → od lat 40-tych XX w.

Die Neue Typografie | Złoty podział strony
Grid | Fonty: *Transit*, *Saskia* | Styl szwajcarski

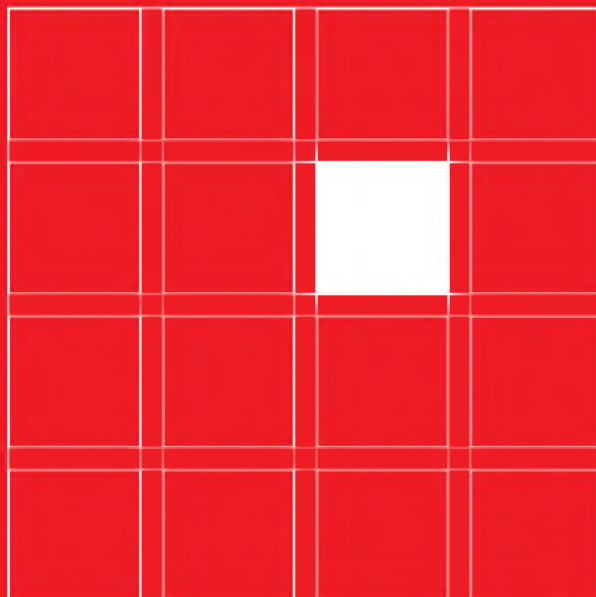


Josef Müller-Brockmann



Szwajcarski projektant, typograf, teoretyk dizajnu. Redaktor i założyciel *Neue Grafik*. Szwajcaria → początek: lata 30-te XX w.

International Typographic Style | ***Neue Grafik***
Grid Systems in Graphic Design | ***Akzidenz Grotesk***



Jost Hochuli



Szwajcarski typograf, autor książek o projektowaniu, wydawca, projektant publikacji.
Szwajcaria → początek: lata 50-te XX w.

Styl szawajcarki | Adrian Frutiger | *Detal w typografii*
Wydawnictwo VGS Verlagsgemeinschaft St. Gallen

Max Bill



Szwajcarski projektant, architekt i rzeźbiarz.
Autor geometrycznych, minimalistycznych form.
Szwajcaria → początek: lata 40-te XX w.

Adrian Frutiger | Styl szawajcarki | Lotnisko im. Charles'a de Gaulle'a | Agencja *Deberny & Peignot*

Tdeta1g

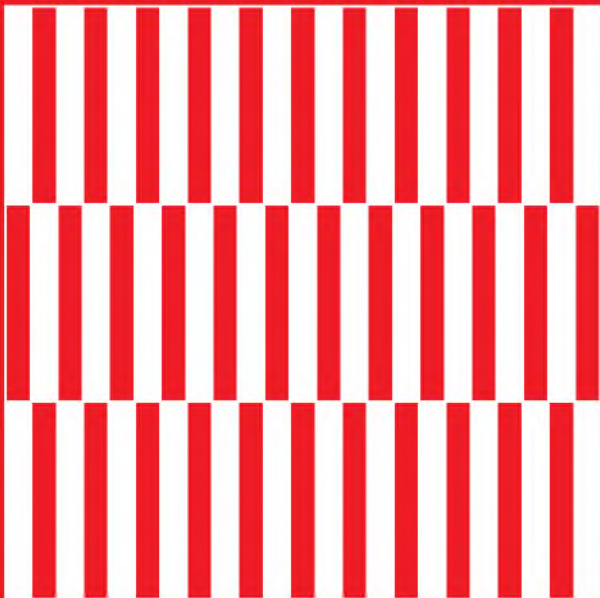


Richard Paul Lohse



Szwajcarski malarz abstrakcjonista, projektant oraz autor projektów architektonicznych.
Szwajcaria → początek: lata 30-te XX w.

**Styl szwajcarski | Geometryczny system barw
Fotomontaż | Abstrakcja geometryczna**



Armin Hofmann



Szwajcarski grafik. Autor znaków, plakatów typograficznych, okładek oraz książek.
Szwajcaria → początek: koniec lat 40-tych XX w.

**Styl szwajcarski | Emil Ruder | Grid
Minimalizm | Plakat typograficzny | Typografia**

**armin
hofmann**

Emil Ruder



Szwajcarski typograf i projektant. Jeden z głównych współtwórców stylu szwajcarskiego. Szwajcaria → początek: lata 50-te XX w.

Styl szwajcarki | Jan Tschichold | Minimalizm
Armin Hofmann | Plakat typograficzny

R
uder

Nielinearna historia grafiki użytkowej XX wieku

Wybrane przykłady

Projektowanie graficzne w Niemczech

Otl Aicher
DOT Pictograms
Otto Neurath
ISOTYPE
Modern Man in The Making | publikacja
Rolf Müller
Erik Spiekermann
Meta Design | studio projektowe
Fontshop International
Meta Pro | font bezszeryfowy
Unit Pro | font bezszeryfowy
DIN | font bezszeryfowy
Niemieckie tablice drogowe
Anton Stankowski
Franz Xaver Reimspiess
Langenscheidt | logo
Volkswagen | logo

Magdalena Strączyńska

Uniwersytet Śląski w Katowicach
Wydział Artystyczny
Instytut Sztuki w Cieszynie

Otl Aicher



Niemiecki projektant i typograf, autor serii piktogramów → Olimpiada w Monachium 1972. Niemcy → lata 60-te i 70-te XX wieku.

**DOT Pictograms | Tokyo Olympic Games 1964,
Olimpiada w Monachium 1972 | Lufthansa**

DOT Pictograms



System 50 piktoragramów ułatwiający podróżnym poruszanie się po obiektach użyteczności publicznej przy pomocy obrazu. USA → 1974 r.

**United States Department of Transportation
Otl Aicher | Lotnisko we Frankfurcie**

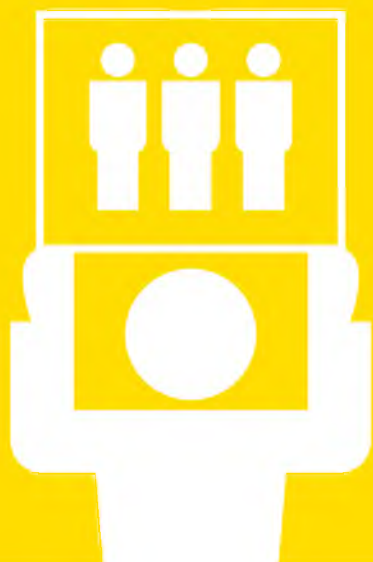


Otto Neurath



Austriacki socjolog, zajmujący się ekonomią polityczną, naukami społecznymi i komunikacją. Niemcy → początek: lata 20-te XX w.

ISOTYPE | Piktogramy | *Modern Man i The Making*
Metoda Wiedeńska | *Futura* | Paul Renner



Langenscheidt

Logo – info



Niemieckie wydawnictwo założone w Berlinie przez Gustava Langenscheidta (1856); Głównie: słowniki i książki do nauki języków. Autor logo: Karl Gerstner.

Karl Gerstner | **Dumbar Studio** | Styl szwajcarski



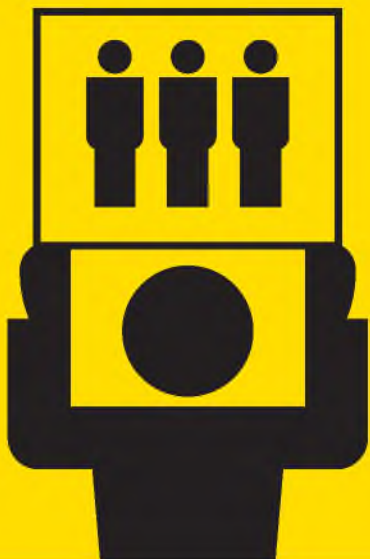
ISOTYPE

International System
of Typographic Picture Education



Międzynarodowy system wizualny; wyrażanie danych ilościowych poprzez zwielokrotnienie znaków-piktogramów. | Niemcy → 1925.

**ISOTYPE | Piktogramy | *The Man i The Making*
Otto Neurath | Metoda Wiedeńska | Futura**



Modern Man in The Making



Zbiór infografik dotyczących życia ówczesnego człowieka i otaczającego go świata.
Niemcy → 1939.

**ISOTYPE | Piktogramy | Otto Neurath
Dane statystyczne | Historia infografiki**



Rolf Müller



Niemiecki projektant, autor znaków graficznych i plakatów; projektował dla dużych korporacji. Niemcy → od lat 60-tych XX w.

**Styl szwajcarski | *Grid Systems in Graphic Design*
Otl Aicher | Josef Müller-Brockmann | Magazyn HQ**

Volkswagen Logotyp



Znak graficzny marki samochodów Volkswagen. Autor: Franz Xaver Reimspiess. Niemcy → 1938.

**Logotyp | Inicjał | Logo marek samochodowych
Franz Xaver Reimspiess | Design w Niemczech**

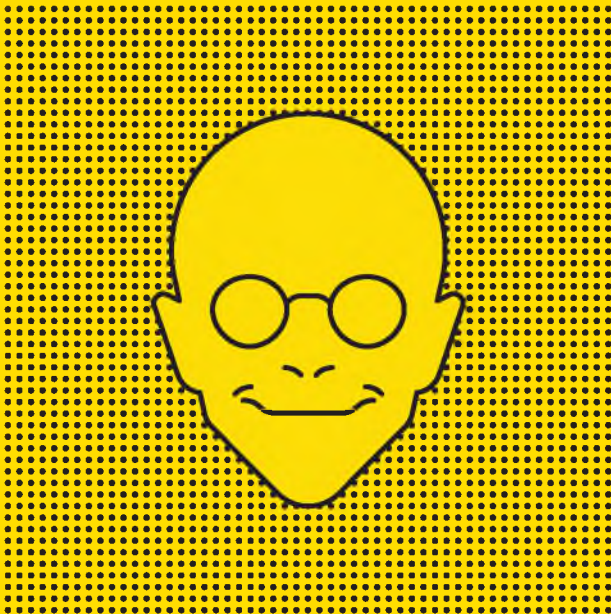


Erik Spiekermann



Niemiecki projektant i typograf, autor fontów, założyciel studia projektowego *Meta Design*. Niemcy → początek: lata 70-te XX wieku.

Meta Design | *Unit Pro* | *Meta Pro* | Minimalizm
Grafik – architekt informacji | Komunikat



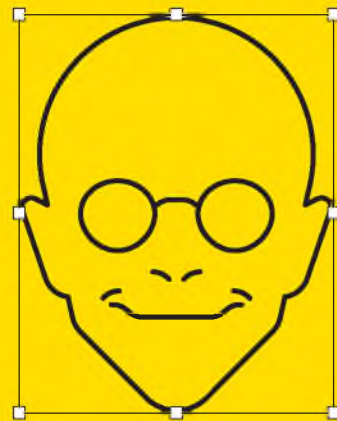
Meta Design

Studio graficzne



Studio graficzne Erika Spiekermanna; komunikacja, identyfikacja wizualna. Niemcy → od 1979 | Berlin.

Erik Spiekermann | *Unit Pro* | *Meta Pro* | *Grafik* –
***architekt informacji* | Komunikacja wizualna**



Fontshop International



Sklep z fontami oferujący szeroką gamę krojów pism autorstwa wybitnych projektantów.
Niemcy → 1989. | www.fontshop.com

Erik Spiekermann | Neville Brody | TYPO Berlin
FF Meta | FF Unit | Hans Reichel | Albert-Jan Pool

Meta Pro Font bezszeryfowy



Font bezszeryfowy autorstwa Akaki Razmadze i Erika Spiekermann, część FF Meta Super Family.
Niemcy → 1991.

Erik Spiekermann | Akaki Razmadze
Meta Design | Neville Brody | www.fontshop.com



Unit Pro

Font bezszeryfowy



Font bezszeryfowy autorstwa
Erika Spiekermann i Christiana Schwartza,
część FF Unit Super Family. Niemcy → 2003.

Erik Spiekermann | Christian Schwartz
Meta Design | Neville Brody | www.fontshop.com

DIN

Font bezszeryfowy



Font bezszeryfowy stosowany w niemieckich
tablicach drogowych. Autor: Albert-Jan Pool.
Niemcy → 1995.

Albert-Jan Pool | FF DIN Super Family
Niemieckie tablice drogowe | www.fontshop.com



Unit Pro Bold
Unit Pro Regular
Unit Pro Light



Niemieckie tablice drogowe



Spójny system oznaczeń i tablic drogowych
funkcjonujący na terenie Niemiec.
Niemcy → druga połowa lat 90-tych XX w.

Albert-Jan Pool | FF DIN Super Family
www.fontshop.com | Niemiecki design XX wieku

Anton Stankowski



Niemiecki malarz, projektant i fotografik.
Autor znaków logo: Viessmann, Deutsche Bank.
Niemcy / Szwajcaria → początek: lata 30-te XX w.

Stuttgarter Illustrierte | Logo: Viessmann
Grafika konstruktywna | Logo *Bild Zeitung*



VIESSMANN

Nelinearna historia grafiki użytkowej XX wieku

Wybrane przykłady

Projektowanie graficzne w Holandii

—
Wim Crouwel
Styl holenderski
De Stijl
Total Design | studio graficzne
Piet Zwart
New Alphabet | font bezszeryfowy
Dumbar Studio | studio graficzne
Otto Treumann
Gridnik | font bezszeryfowy

Magdalena Strączyńska

Uniwersytet Śląski w Katowicach
Wydział Artystyczny
Instytut Sztuki w Cieszynie

Wim Crouwel



Holenderski projektant, typograf, twórca
krojów pisma, autor minimalistycznych plakatów.
Holandia → początek: lata 50-te XX w.

New Alphabet | Grid | Geometria | Typografia
Minimalizm | *Gridnik* | *Architype Stedelijk*

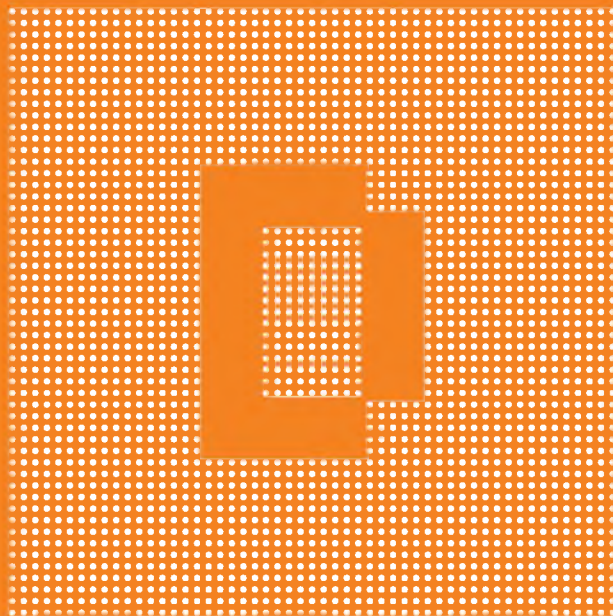
Wim
crouwel

Styl holenderski



Tendencje w holenderskim projektowaniu
oparte o minimalistyczną formę i typografię.
Holandia → początek: lata 50 XX w.

Wim Crouwel | Grid | Plakat typograficzny
Geometria | Projektowanie krojów pism na siatce

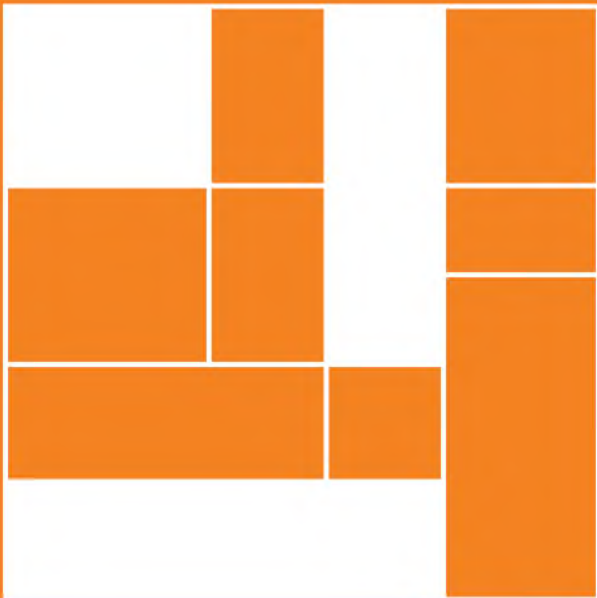


De Stijl



Kierunek w sztuce (inaczej neoplastycyzm);
zastosowanie czystych barw w abstrakcji.
Holandia → lata 20-te XX wieku.

Piet Mondrian | Max Bill | Neoplastycyzm
Theo Van Doesburg | Gerrit Rietveld | Bauhaus



Total Design

aktualnie Total Identity
www.totalidentity.com



Holenderskie studio graficzne założone m.in.
przez Wima Crouwela → Identyfikacja wizualna
Holandia → rok założenia: 1963 | Amsterdam

Dick Schwarz | Benno Wissing | Paul Schwarz
Wim Crouwel | Amsterdam Airport Schiphol

ULN
crouuEL

Piet Zwart



Holenderski projektant, typograf i fotograf;
plakat typograficzny; znaczki pocztowe, okładki.
Holandia → od lat 30-tych XX w.

Styl holenderski | Bauhaus | Funkcjonalizm
Plakat typograficzny | De Stijl | Konstuktywizm

piet zwart

Otto Treumann



Holenderski grafik, typograf, plakacista, pionier
holenderskiego stylu w projektowaniu.
Holandia → lata 60-te i 70-te XX wieku.

Styl holenderski | Styl szwajcarski | Bauhaus
Logo *The Royal Institute of Dutch Architects*



New Alphabet

Font bezszeryfowy



Geometryczny krój pisma zaprojektowany przez Wima Crouwela; konstrukcja oparta o siatkę. Holandia → digitalizacja fontu: 1966 r.

Styl holenderski | Wim Crouwel | Total Design
Sans Serif | Grid | *Gridnik* | *Architype Stedelijk*

new

Dumbar Studio

Studio graficzne



Holenderskie studio graficzne założone przez Gerta Dumbara; identyfikacja, branding. Holandia → rok założenia: 1977 | Haga

Projekty identyfikacji wizualnej: Shell, TNT
Identyfikacja wizualna policji holenderskiej



Gridnik

Font bezszeryfowy



Geometryczny font zaprojektowany przez Wima Crouwela; holenderskie znaczki pocztowe Holandia → 1960 r.

Styl holenderski | Grid | Wim Crouwel | Sans Serif
Holenderskie znaczki pocztowe | Square Sans

a²

Nielinearna historia grafiki użytkowej XX wieku

Wybrane przykłady

Projektowanie graficzne w Polsce

—
Polskie pismo drogowe
Karol Śliwka
Roman Duszek i Andrzej Zbrożek
Logotyp Stacji Paliw CPN
Marek Sigmunt
Leon Urbański
Krzysztof Lenk
Teresa Żarnower
Adam Póttawski
Bronisław Zelek
Jerzy Desselberg
Paneuropa | font bezszeryfowy
Jerzy Janiszewski
Andrzej Heindrich
Bogusław Balicki i Stanisław Łabęcki

Magdalena Strączyńska

Uniwersytet Śląski w Katowicach
Wydział Artystyczny
Instytut Sztuki w Cieszynie

Polskie Pismo Drogowe



Krój pisma autorstwa Marka Sigmunda, fragment *Instrukcji o znakach i sygnałach drogowych*, wprowadzonej do użytku w 1974 roku.

Marek Sigmunt | *Instrukcja o znakach i sygnałach drogowych* | *Znaki drogowe* | *Typografia w Polsce*

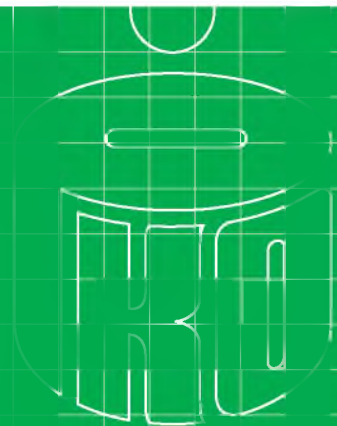
Karol Śliwka



Polski projektant, twórca grafik, znaczków pocztowych, opakowań, okładek i znaków firmowych. Autor logo PKO Bank Polski.

Logo: PKO Bank Polski | *Instytut Matki i Dziecka* | *Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne*

Węsiory



Roman Duszek Andrzej Zbrożek



Autorzy logo oraz identyfikacji wizualnej
Polskich Linii Lotniczych Lot.
Polska Rzeczpospolita Ludowa → od 1976.

Identyfikacja: Polskie Linie Lotnicze Lot,
Hotel Victoria w Warszawie | Tadeusz Gronowski



Henryk Sakwerda



Polski kaligraf i typograf, współautor kroju
pisma *Silesiana* nawiązującego do gotyckiego
kroju *Kurrenta*. PRL → od lat 60-tych XX w.

Kaligrafia | *Silesiana* | Artur Frankowski
Kroje pisma: *Akant*, *Tynos*, *Monitor* | Typogram



Logotyp Stacji Paliw CPN



Logotyp stacji Paliw CPN autorstwa Ryszarda Bojara, Stefana Solika i Jerzego Słowikowskiego.
PRL → 1967.

Ryszard Bojar | Stefan Solik | Jerzy Słowikowski
Logo CPN | *Wzornictwo przemysłowe czasów PRL*



Marek Sigmunt



Autor *Instrukcji o znakach i sygnałach drogowych*
oraz Polskiego pisma drogowego.
Polska Rzeczpospolita Ludowa → 1974.

Instrukcja o znakach i sygnałach drogowych
Znaki drogowe | Polskie pismo drogowe

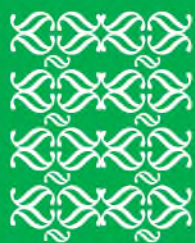
Węsiory

Leon Urbański



Polski grafik i typograf, autor projektów książek dla czołowych polskich wydawnictw XX w.
PRL → od lat 50-tych XX w.

Wydawnictwo *Ossolineum* | *Seria Złotego liścia*
Pracownia eksperymentalna | Wydawnictwo *Iskry*



Leon
Urbański



Krzysztof Lenk



Polski grafik, designer, autorytet w kwestii typografii i architektury informacji, autor okładek czasopism. PRL → od lat 60-tych XX w.

Infografika | Schematy i diagramy | Interfejs
Projektowanie informacji wizualnej | Typografia

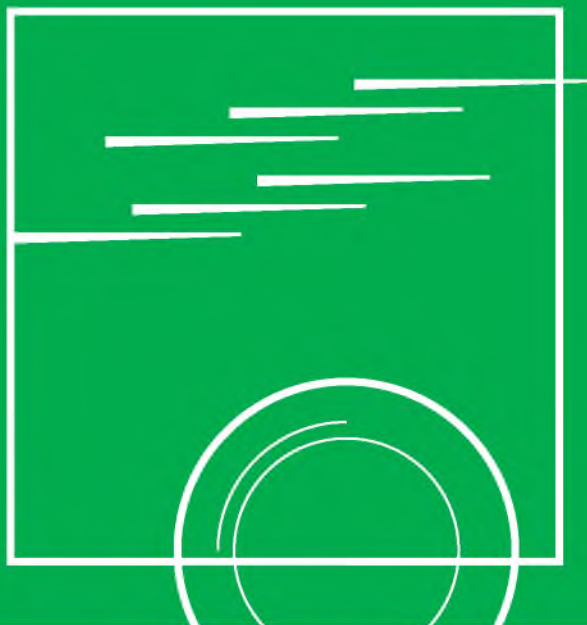


Teresa Żarnower



Polska rzeźbiarka, graficzka, scenograf i architektka; kompozycje abstrakcyjne. PRL od lat 20-tych XX w.

**Awangardowa grupa Blok (1924) | De Stijl
Konstruktywizm | Abstrakcja geometryczna**



Adam Póttawski



Polski grafik i typograf, projektant papierów wartościowych, autor *Antykwy Póttawskiego*. Polska Rzeczpospolita Ludowa → od 1910.

**Czasopismo *Chimera* | *Antykwa Póttawskiego*
Rysunek i malarstwo miniaturowe | Exlibris**

antykuwa

Bronisław Zelek



Polski grafik, autor plakatów i projektant krojów pism: Zelek MN i New Zelek MN.
PRL → od lat 60-tych XX w.

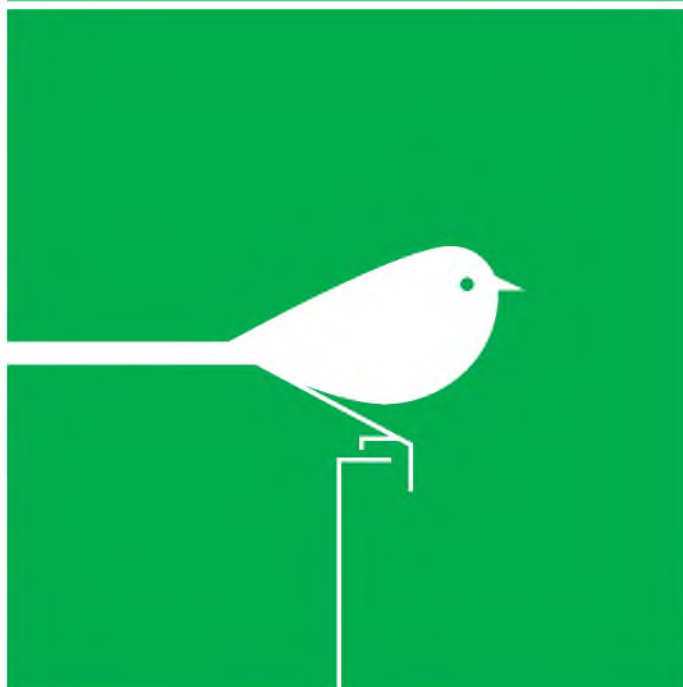
Zelek MN | New Zelek MN | Plakaty: *Cisza, Lęk, Ptaki, Późne popołudnie, Głód*

Jerzy Desselberg



Polski ornitolog, artysta plastyk, projektant znaczków pocztowych, ilustrator.
PRL → od lat 50-tych XX.

**Projekt cyfr na obrączki ornitologiczne
Znaczkę pocztową dla Poczty Polskiej**



Paneuropa Font bezszeryfowy



Polski krój pisma zaprojektowany na wzór niemieckiego kroju *Futura Renner*.
II Rzeczpospolita Polska → 1931.

Paul Renner – Futura Rennera – 1928.
Dawne tablice PKP z nazwami miejscowości

Jerzy Janiszewski



Polski grafik, działacz opozycji w okresie PRL,
twórca znaku graficznego *Solidarność*.
PRL → od lat 60-tych XX w.

Znak graficzny *Solidarność*
Logo polskiej prezydencji w Unii Europejskiej

pan
europa

SOLIDARNOŚĆ

Andrzej Heidrich



Polski grafik znany głównie z projektów polskich banknotów; autor znaczków pocztowych.
PRL → od lat 60-tych XX w.

Banknoty: *Wielcy Polacy i Królowie i książęta Polski* | **Film:** *Wielki człowiek małej grafiki*

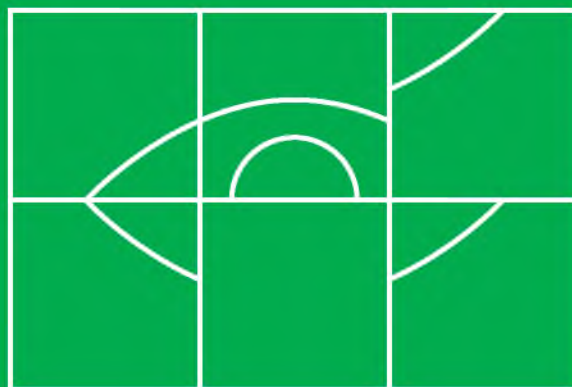


Bogusław Balicki Stanisław Łabęcki



Wieloletnia spółka autorska Balicki & Łabęcki zajmująca się głównie projektowaniem plakatu.
PRL → druga połowa lat 60-tych XX w.

Minimalizm w plakacie | **Plakat typograficzny**
Geometria | **Plakat kulturalny**



Nelinearna historia grafiki użytkowej XX wieku

Wybrane przykłady

Projektowanie graficzne w USA

Herb Lubalin
Richard Danne & Bruce Blackburn
Identyfikacja NASA
Unimark International
Paul Rand
New York City Transit Authority
Official Symbol of The American Revolution
Massimo Vignelli & Bob Noorda
Susan Kare

Magdalena Strączyńska

Uniwersytet Śląski w Katowicach
Wydział Artystyczny
Instytut Sztuki w Cieszynie

Herb Lubalin



Amerykański projektant, autor **ITC Avant Garde**;
Współpraca z magazynami: *Fact*, *Avant Garde*.
USA → początki: lata 40-te XX w.

ITC Avant Garde | **Avantgarde Gothic** | **ITC Ronda**
International Typeface Corporation



Paul Rand



Amerykański grafik; zaprojektował logo IBM,
American Broadcasting Company, NeXT, UPS.
USA → lata 50-te i 60-te XX w.

Identyfikacja IBM | **Unimark International**
Styl szwajcarski | **Helvetica** | **Steve Jobs**



Identyfikacja NASA

National Aeronautics and
Space Administration



Znak oraz księga identyfikacji wizualnej autorstwa Richarda Danne'a i Bruce'a Blackburn'a.
USA → 1975 r.

Richard Danne | Bruce Blackburn | Księga znaku
Indetyfikacja wizualna | Unimark International

Unimark International



Międzynarodowa agencja reklamowa zajmująca się głównie projektowaniem identyfikacji wizualnej | USA → początki: lata 60-te XX w.

Massimo Vignelli | Bob Noorda | Grid
***New York City Transit* | Authority | Helvetica**



New York City Transit Authority

Graphics Standards Manual

Richard Danne Bruce Blackburn



Amerykańscy projektanci specjalizujący się w identyfikacji wizualnej i projektowaniu znaków.
USA → głównie: lata 70-te XX w.

NASA Standards Manual | Księga znaku
Styl szwajcarski | standardsmanual.com

New York City Transit Authority



Instrukcja zawierająca opracowanie standardów graficznych dotyczących nowojorskiego metra.
USA → 1970.

Massimo Vignelli | Bob Noorda | Infografika
Unimark International | Helvetica



New York City Transit Authority

Graphics Standards Manual

Official Symbol of the American Revolution



Znak zaprojektowany przez Bruce'a Blackburna
USA → 1973.

Bruce Blackburn | standardsmanual.com

Massimo Vignelli
Bob Noorda



Autorzy *New York City Transit Authority*, graficy
związani z agencją Unimark International.
USA → głównie lata 70-te XX w.

Styl szwajcarski | Unimark International
Official Symbol of The American Revolution



**New York City
Transit Authority**

**Graphics
Standards Manual**

Susan Kare



Amerykańska projektantka. Autorka elementów m.in. interfejsów dla Apple Macintosh.
USA → początki: 1983.

Apple Macintosh | Steve Jobs | Interfejs | Ikony
kare.com | Windows | Siatka pikseli | Mac fonts



Nelinearna historia grafiki użytkowej XX wieku

Wybrane przykłady

Polska szkoła plakatu

Henryk Tomaszewski
Jan Lenica
Andrzej Krajewski
Roman Cieśliewicz
Waldemar Świerzy
Franciszek Starowieyski
Wojciech Zamecznik
Eryk Lipiński
Wojciech Fangor
Muzeum Karykatury w Warszawie
I Międzynarodowe Biennale Plakatu
Julian Pałka
Muzeum Plakatu w Wilanowie
Mieczysław Wasilewski
Jan Młodożeniec
Polska szkoła plakatu

Magdalena Strączyńska

Uniwersytet Śląski w Katowicach
Wydział Artystyczny
Instytut Sztuki w Cieszynie

Henryk Tomaszewski



Grafik, rysownik, twórca plakatów, ilustracji,
jeden z twórców polskiej szkoły plakatu.
PLR → początek: koniec lat 40-tych XX w.

**Polska szkoła plakatu | Plakaty: *Moore*, *Król Edyp*,
Witkacy | Plakat | Jan Młodożeniec**

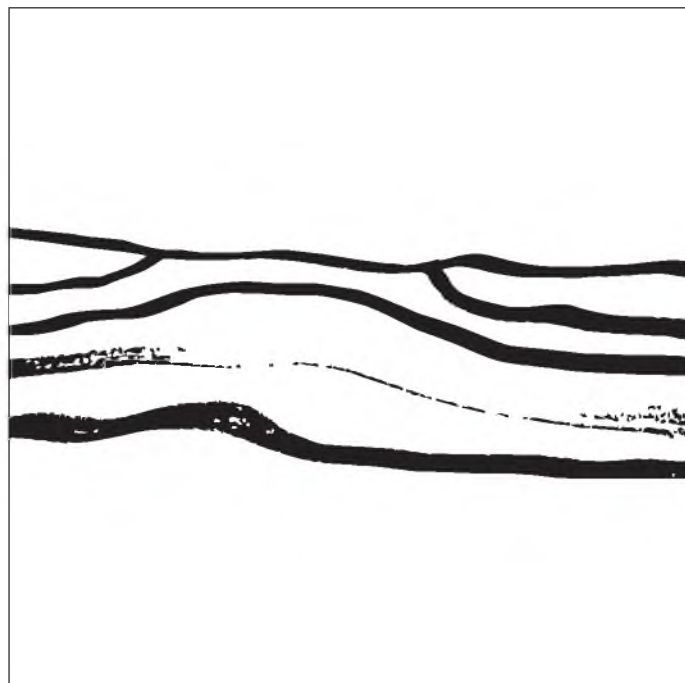


Jan Lenica



Polski plakacista, scenarzysta, krytyk sztuki,
reżyser filmów animowanych.
PRL → początek: lata 50-te i 60-te XX w.

**Polska szkoła plakatu | Walerian Borowczyk
Surrealistyczne Kino Absurdu | Tygodnik Szpilki**



Andrzej Krajewski



Polski artysta, plakacista → ASP Warszawa
Był uczniem Tomaszewskiego i Fangora.
Polska Rzeczpospolita Ludowa → lata 70-te XX w.

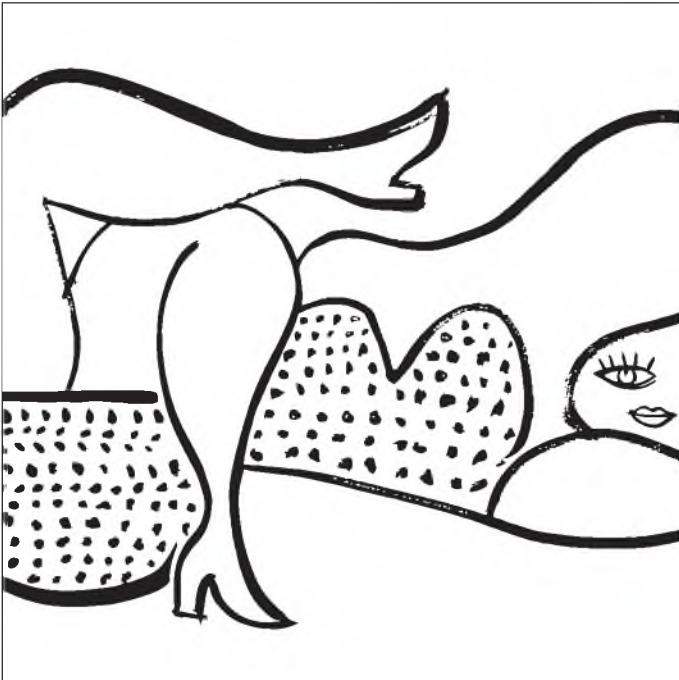
Polska szkoła plakatu | Stylistyka POP-ART
Henryk Tomaszewski | Wojciech Fangor | Komiks

Roman Cieśliewicz



Polski artysta grafik, czołowy przedstawiciel
polskiej szkoły plakatu → ASP Kraków
PRL → początek: połowa lat 50-tych XX w.

Polska szkoła plakatu | Wojciech Zamecznik
Miesięcznik *Ty i Ja* | Józef Mroszczak | *Czytelnik*



Waldemar Świerzy



Polski artysta plakacista → ASP Poznań, autor ekspresyjnych plakatów filmowych i teatralnych.
PRL → Początek: połowa lat 50-tych XX w.

Polska szkoła plakatu | Ekspresjonizm
Grafika | Plakaty *Ziemia obiecana*, *Psy wojny*



Franciszek Starowieyski



Polski malarz, rysownik, grafik, twórca plakatów, scenografii teatralnej i telewizyjnej.
PRL → Początek: lata 60-te XX w.

Polska szkoła plakatu | Plakaty: *Musica per archi*, *Golem* | Obraz *Pielgrzymka do świętego półkonia*



Wojciech Zamecznik



Polski architekt, fotografik, grafik. Zajmował się również typografią i wystawiennictwem.
PRL → początek: lata 40-te XX w.

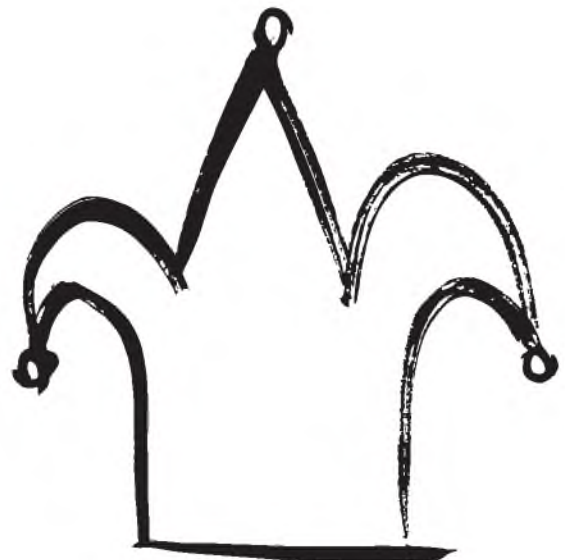
Polska szkoła plakatu | Polska grafika użytkowa
Seria plakatów: *Warszawska Jesień*

Eryk Lipiński



Polski artysta plakacista. Założyciel tygodnika *Szpilki* i Muzeum Karykatury w Warszawie
PRL → Początek: lata 30-te XX w.

Polska szkoła plakatu | Rysunek satyryczny
Tygodnik *Szpilki* | Muzeum Karykatury



Wojciech Fangor



Polski rzeźbiarz, malarz, artysta-plakacista.
Autor plakatów filmowych, kulturalnych i innych.
PRL → Początek: lata 50-te XX w.

Polska szkoła plakatu | Stanisław Zamecznik
Studium przestrzeni | Instalacja (1958)

Muzeum Karykatury w Warszawie



Posiada zbiory dzieł o tematyce satyrycznej.
Założone przez Eryka Lipińskiego.
PRL → założone 15 września 1978.

Polska szkoła plakatu | Eryk Lipiński | Szpilki
Polski rysunek satyryczny | Karykatura



I Międzynarodowe Biennale Plakatu



Pierwsze na świecie biennale poświęcone sztuce
plakatu; Muzeum Plakatu w Wilanowie.
Polska Rzeczpospolita Ludowa → 1966.

Henryk Tomaszewski | Roman Cieśliewicz
Józef Mroszczak | Muzeum Plakatu w Wilanowie



Julian Pałka



Polski artysta-plakacista → ASP Warszawa
Autor cyklu *Polska Sztuka Użytkowa w 25-lecie PRL*
PRL → lata 50-te XX w.

Polska Szkoła Plakatu | Józef Mroszczak
Alliance Graphique Internationale



Muzeum Plakatu w Wilanowie



Oddział Muzeum Narodowego w Warszawie.
Pierwsze muzeum plakatu na świecie.
Polska Rzeczpospolita Ludowa → od 1966.

Międzynarodowe Biennale Plakatu
Józef Mroszczak | Salon Plakatu w Wilanowie

Mieczysław Wasilewski



Polski grafik, artysta-plakacista → ASP Warszawa
PRL → od lat 60-tych XX w.

Polska Szkoła Plakatu | Synteza formy
Rysunek | Lapidarna forma graficzna



Jan Młodożeniec



Polski plakacista, ilustrator, malarz i grafik.
PLR → od lat 40-tych XX w.

Polska szkoła plakatu | Seria plakatów *Cyrk*
Plakaty: *Jajo węża, Klute, Konformista*



Polska Szkoła Plakatu



Określenie dot. grupy artystów-plakacistów,
autorów plakatów politycznych, społecznych
i kulturalnych. PRL → od lat 60-te XX w.

Henryk Tomaszewski | Józef Mroszczak
Eryk Lipiński | Waldemar Świerzy | Jan Lenica



Nielinearna historia grafiki użytkowej XX wieku

Opis zawartości

Karol Śliwka



Polski projektant, twórca grafik, znaczków pocztowych, opakowań, okładek i znaków firmowych. Autor logo PKO Bank Polski.

Logo: PKO Bank Polski | Instytut Matki i Dziecka | Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne

awers:

dane tekstowe – treść

hasło główne

wyjaśnienia + hasła odnośniki

rewers zawierający ilustrację:

prezentację konkretnego fontu, znaku, grafikę inspirowaną twórczością danego projektanta.

